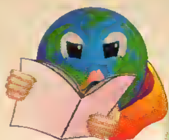
INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 25000 zł 11/94

Świat Gier Komputerowych

DOOM 2
VALHALLA
TIE FIGHTER
SKELETON KREW
ROBINSON REQUIEM





CZEŚĆ!

Powoli kończy się nasza złota polska jesień (a właściwie łagodna polska zima, bo mój termometr zdążył już kilka razy zamarznąć). Kończy się też czas spacerów, spotkań w parku, randek nad rzeką. Pozostają rodzinne wieczory przy kominku, ze szklanką gorącej herbaty w ręku i wzrokiem utkwionym w okno, za którym szaleje wichura i deszcz. Warto wtedy powspominać letnie szaleństwa lub po prostu pomarzyć o przyszłorocznych. Oczywiście, kto może, spędzi też trochę czasu przy komputerze, najlepiej ze Światem Gier Komputerowych na kolanach. Co prawda, ostatnio jakoś mało nowości pojawia się na rynku (wszyscy mówią, że to normalna przeświąteczna posucha), ale przecież czeka na nas tyle starych, dobrych programów, na które wcześniej jakoś nie mieliśmy czasu. Pamiętacie jeszcze Silent Service 2? Albo Deuteros? Albo Gobliiins? Kiedy to było? I dlaczego te gry zawędrowały na przysłowiową półkę? Można też skorzystać z tego pomysłu na retrospekcję, ale przemodelować go na wersję treningową, przygotowującą do nadchodzących mrozów, i zagrać w zimowe starocie. Wrócić do Midwinter 1 i 2, ponownie sięgnąć po Transarcticę lub wreszcie spróbować swoich sił w Global Effect na poziomie zamarzającego świata. W każdym razie na nudę nie powinno być czasu. A jeśli już ta nas dopadnie, to może warto się jej poddać i choć raz, póki jest taka okazja, najzwyczajniej w świecie zanurzyć się w nieróbstwie. Być może wtedy "wygłodniejemy" i świąteczne gry przyjmiemy z większym entuzjazmem. Jeżeli natomiast żadna z tych koncepcji nam nie odpowiada, to zawsze jeszcze pozostaje ten numer ŚGK i kilka ciekawych artykułów oraz opisów nowości.

Redaktor naczelny:
Piotr Pieńkowski

ISSN 1230-8773 INDEX 320358

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Rok 2. Numer 11.

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZELNEGO:
Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY:
Krzysztof Wirszyłło

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Grażyna Zubik

GRAFIKA:
Monika Beyger

REDAKCJA:
Tomasz Łoboda
Agnieszka Przybylska
Krystyna Sałasińska

WSPÓŁPRACA:
Tomasz Dominiak
Tomasz Kokoszczyński
Dariusz Lewkowski
Arkadiusz Matczyński
Dominik Młyński
Piotr Orcholski
Jacek Piekara
Bartosz Stawski

ADRES REDAKCJI:
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz
tel. 45 51 18, fax 22 64 03

DRUK:
"Zakłady Graficzne" Sp. z o.o.
ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

DYREKTOR WYDAWNICTWA
Andrzej Kentzer

WYDAWCA:
PWH ALFIN sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Konto:
Bank PKO S.A. Bydgoszcz
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

OKŁADKA:
Krzysztof Wirszyłło

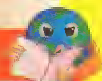
PLAKAT:
Krzysztof Wirszyłło

SKŁAD NA KOMPUTERACH **AMIGA**.

Świat Gier Komputerowych



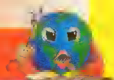
TRYBUNA



NOWOŚCI



TRIKI



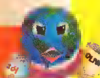
HITY



OPISY



DODATKI

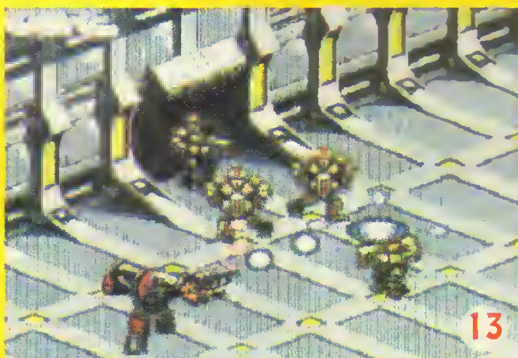


TIE FIGHTER

Kolejna opowieść z cyklu gwiezdnej sagi, tym razem jednak widziana oczami stronnika sił imperialnych. Jeśli nigdy nie lubiłeś tych mamisynków, Rebeliantów, oto coś dla Ciebie!



10



13

SKELETON KREW

Niby zwykła zręcznościówka, a jednak coś zupełnie nowego. Krótko mówiąc, grę można określić jako skrzyżowanie programów Alien Breed i Space Crusade. No i co Ty na to?

ROBINSON S REQUIEM

Gra nie jest może rewelacyjna pod względem grywalności, ale z pewnością zasługuje na uwagę. Głównym jej atutem jest grafika (!), ale także pomysł na fabułę może zaintrygować.



14



16

DOOM 2

Miłośników części pierwszej nie trzeba chyba namawiać do sięgnięcia po tę grę. Wypada tylko dodać, że nowa wersja jest jeszcze bogatsza graficznie, a jatka jeszcze krwawsza.

VALHALLA

Takiej przygodówki jeszcze nie było. Nie dość, że zamiast zwykłych komunikatów bohater osobiście (tj. własnym głosem) zwraca się do Ciebie, to jeszcze w grze zastosowano widok z góry. Hmm.



38



* listy * listy * listy * LISTY *

Witajcie!

Dzisiaj trochę więcej będzie w tej rubryce o Waszych problemach sprzętowych, bo ostatnio akurat listy o tej tematyce przychodziły do nas w przeważającej ilości. Na początek jednak proponuję kilka spraw ogólnych. Zaczynamy.

Od ponad dwóch lat jesteśmy członkami klubów: Gier Fabularnych "GANDALF" i Miłośników Komputerów Amiga "GURU". Spotykając się w tych dwóch klubach, zajmujemy się przede wszystkim grami role-playing - zarówno tymi klasycznymi, jak i ich komputerowymi odpowiednikami. Do tej pory nasza działalność ograniczała się do wąskiego kręgu osób, ale ponieważ gry fabularne zdobywają sobie coraz większą popularność, pragnęlibyśmy umożliwić miłośnikom obydwu rodzajów gier wspólne spotkania i wymianę doświadczeń.

Działamy przy Osiedlowym Klubie "Przydomek" w Inowrocławiu (ul. Marulewska 7). Spotykamy się we czwartki o godz. 16.00 i w piątki o godz. 17.00. Zapraszamy wszystkich, którzy zajmują się grami RPG, lubią w nie grać, tworzą własne systemy bądź chcieliby poznać, co kryje się za tajemniczym określeniem "role-playing games".

Adres korespondencyjny klubu: ***Sławomir Folkman, skr. pocz. 14, 88-104 Inowrocław 6 (z dopiskiem "Gandalf" lub "Guru").***

Zgodnie z Waszą prośbą, Drodzy klubowicze, zamieszczam Wasz anons, licząc jednocześnie, że wkrótce przybędzie Wam sporo nowych członków. A tak przy okazji, może to właśnie jest pomysł na obejście problemu wysokich (za wysokich) cen gier komputerowych. Wystarczy przecież tylko skrzyknąć się w kilku, założyć klub i może nawet znaleźć oficjalnego sponsora, chociaż klubowe składki też powinny wystarczyć na jedną grę w miesiącu. To jak, spróbujecie?!

Należę do klubu miłośników komputera Macintosh Classic (i jestem czytelnikiem ŚGK). Ten komputer nie jest popularny w Polsce (przynajmniej w Krakowie). Chciałbym, żebyście na łamach ŚGK podali chociaż po dwa opisy gier na Macintosha Classica. Byłbym wdzięczny, gdybyście niektórymi z nich dysponowali w Waszym sklepie, ponieważ w Krakowie nie spotkałem ani jednej gry na ten komputer.

Michał Żupnik
Kraków

Masz rację, Michale, Macintoshe nie są zbyt popularne w Polsce. Głównym powodem, moim zdaniem, jest wysoka cena tego typu komputerów i jeszcze wyższa oprogramowania. Rekompensuje to oczywiście pełny profesjonalizm tego sprzętu (bawiłem się kiedyś na nim w DTP - czysta przyjemność!), ale czy przeciętny zjadacz chleba może o tym myśleć, kiedy ledwie wiąże koniec z końcem? Trzeba też sobie powiedzieć, że Macintoshe służą przede wszystkim do pracy zawodowej i jeśli kupiłeś Classica do gier, to popełniłeś błąd. W Polsce gry na ten komputer są po prostu nieosiągalne. My także nie jesteśmy w stanie ich sprowadzać, przepraszam za szczerość, ale taka jest prawda, ponieważ rynek jest zbyt mały, a więc interes to nieopłacalny. Z tych samych powodów nie spełnimy Twojej prośby i nie założymy działki Macintosha. Jedynym zadośćuczynieniem może być fakt, że wiele gier, które opisujemy na naszych łamach, "chodzi" także na Macu - tylko wciąż pozostaje problem, jak je ściągnąć ze Stanów.

Mam do Was jedno pytanie z następującą rzeczą. Czy możecie przesłać mi na piśmie adresy firm polskich, które mogłyby wydać gotowe gry, które wspólnie z bratem robimy (w tej chwili na warsztacie jest "Napoleon", a w przygotowaniu "Ludzie i inni z kosmosu").

Alf
Piła

No cóż, Alfie, pewnie że możemy coś takiego Ci wysłać... ale tego nie zrobimy. Tyle razy już powtarzałem w tym dziale, iż nie odpowiadamy prywatnie na żadne listy, a Wy ciągle swoje. Mam natomiast dla Ciebie inną propozycję - zatelefonuj do redakcji w godzinach urzędowania i poproś kogoś z ŚGK. Spróbujemy coś razem wymyśleć.

A teraz, jak obiecałem, kilka listów z problemami sprzętowymi. Wybrałem te najbardziej charakterystyczne.

Jestem posiadaczem Amigi 1200. Nie czekając na CD-ROM zakupiłem CD32. Mam kilka pytań:

1. Wiem, że można połączyć Amigę 1200 z CD32 za pomocą interfejsu. Czy jest to rzeczywiście takie proste?

2. Popularność CD32 chyba wzrasta, ale nic z tego nie wynika. W sklepach i na giełdzie można dostać krążki tylko na PC CD-ROM. Od czterech miesięcy jestem stałym gościem na Grzybowskiem (teren giełdy komputerowej w Warszawie, przyp. PP) i nie odnotowałem żadnych zmian na lepsze. Kiedy wyjdziemy z tego obłędu?!

3. Słyszałem, że na kompaktach można zapisywać filmy wizyjne (teledyski, filmy). Czy wiecie coś o tym?

Ludwik Śliwczak
Warszawa

Odp. 1. Tak, takie połączenie jest możliwe za pomocą odpowiedniego interfejsu (zdaje się o nazwie CD32 Connector). W dodatku całość jest tańsza i lepsza w działaniu od klasycznego CD-ROM do A12000.

Odp. 2. Sytuacja w Polsce faktycznie jest nie najlepsza z kompaktami na CD32. Można mieć tylko nadzieję, że ktoś zwietrzy w handlu tymi krążkami niezły interes i zajmie się na poważnie handlem. Osobiście jestem przekonany, że nastąpi to już wkrótce.

Odp. 3. Niestety, w normalny sposób nie jest to możliwe (chyba że posiadasz specjalnie przeznaczone do tego urządzenie, ale jest ono bardzo drogie). Możesz natomiast kupić gotowy już kompakt z zapisanym na nim filmem.

1. Chciałbym kupić PC CD-ROM. Ile to gdzieś tak kosztuje?

2. Czy będę mógł normalnie nagrywać z dysku twardego na płyty CD (np. gry, które chciałbym sobie zachować, a nie miałbym miejsca na dysku twardym)?

3. Ile jedna płyta ma pamięci?

4. Czy jest dużo gier na CD-ROM?

Jarek Szwarczewski
(bez adresu)

Odp. 1. Koszt pojedynczego PC CD-ROM jest różny, w zależności od klasy sprzętu oraz ilości pośredników. Cena waha się od 800.000 zł do 2 mln.

Odp. 2. Niestety, nie. Sprawa wygląda podobnie, jak przypadku pytania Ludwika (patrz: list wcześniej).

Odp. 3. Kompakt ma ok. 650 MB pojemności.

Odp. 4. Na pecetowskiego CD-ROM ilość gier jest wręcz ogromna. Gorzej tylko będzie z ich kupnem. Polecam giełdę warszawską na ul. Grzybowskiej.

1. Czy jest jakaś możliwość uruchomienia na A1200 gry Kick Off 2?

2. Czym różni się dysk twardy 2.5" od 3.5" i który jest lepszy?

3. W jednym z czasopism jest reklamowany emulator dla A1200. Pismo to obiecuje, że jeśli kupimy ów program, to wszystkie gry z A500 będą się wgrywać na A1200. W moim przypadku tak nie jest. Czy to wina mojego komputera, czy jest to sztuczka reklamowa?

4. Posiadam wersję gry "Mortal Kombat", która nie zawsze wgrywa się na moją A1200. Sprawdzałem tę grę u kolegi i okazało się, że u niego chodzi poprawnie za każdym razem ....

Rafał S.
Łódź

Odp. 1. O ile sobie dobrze przypominam, w redakcji Kick Off 2 "odpalaliśmy" na A1200 bez problemu. Teraz już nie pamiętam, czy trzeba było wyłączyć kości AGA i pamięć nonotatnikową. Sprawdź w archiwalnych numerach ŚGK, jak to się robi. Jeśli to nie pomoże, to patrz odp. 4.

Odp. 2. Przede wszystkim dyski te różni cena, która w przypadku HD 3.5" jest niemal o połowę niższa, niż HD 2.5".

Odp. 3. Można to nazwać sztuczką reklamową, choć w dużej mierze hasło to pokrywa się z rzeczywistością w 95%. Tylko nieliczne, stare gry nie będą działały, jak np. "Shadowlands".

Odp. 4. Rafale, trudno mi tak na odległość stwierdzić, co dzieje się z Twoim komputerem, ale wszystko wskazuje na to, że jest uszkodzony. Radzę Ci jak najszybciej udać się do najbliższego serwisu i na miejscu skorzystać z fachowej pomocy.

P.P.



POLEMIKA LIST OTWARTY

Drodzy moi,

Traktuję ten list jako "list otwarty" skierowany do popularnych pism kamputerowych zajmujących się opisywaniem programów (gier), a przy okazji informujących o ciekawostkach z kamputerowego świata. Wysyłam go do: Świata Gier Komputerowych, Gamblera, Secret Service, Top Secret, Computer Studio i Gier Komputerowych.

Przyjąłem formę listu otwartego, jak że zdenerwowałem się stosowanymi praktykami przez redakcje niektórych pism. Piszę "niektórych" nie tyle po to, by zakamuflować ich nazwy, ile z tego powodu, że nawet nie zapamiętałem, o które pisma chodzi. Nie przypuszczałem, że warto zachować ich nazwy w pamięci, bo pojawi się konieczność ich ścigania. Nie starałem się zaś zapamiętywać, by mieć niespodziankę w postaci mego własnego artykuliku (opisu gry), który znajdę w jednym z ukochanych pism.

Tak oto daszedłem da sedna: otóż napisalem artykulik, wysłałem go da dwóch pism (może je sobie przypomnę!) i... figę!

Wiem, wiem: zaraz któryś z zastępców vicenaczelnego zacznie cierpliwie mi wyjaśniać, że gdyby drukować każdy artykuł każdego nawiedzonego małolata, to by papieru i cierpliwości Boskiej nie starczyło.

Otóż, żeby zapobiec niepotrzebnemu potokowi słów wyjaśnię, że z samego artykuliku raczej wynikało, że nie były to majaczenia naćpanego gówniarza (chyba, że redakcje mają całkiem inne doświadczenia - wtedy od razu cichnę i wstępuję do klasztoru o zaostrzonych regułach); wynikało też, że facet (znaczy - ja) trochę się napracował, by grę rozegrać i nie pisał tych (jakże często drukowanych przez Was wszystkich) wypocinek, że gra jest, do tego można w nią grać i chodzi w nie o coś - wystarczy włączyć komputer, by się w tym rozeznać.

Pal sześć zresztą drukowanie artykułów kogoś, kto nie jest członkiem redakcji, albo przynajmniej jego mamusią czy sąsiadem! W takich wypadkach jednak Przyzwoite Redakcje wysyłają list temu komuś - kogo nie uważają za świrniętego czuba lub wyrzuconego za radykalizm z ZCHN-u - że przepraszają, ale nie skorzystają.

Kiedy przyglądam się polityce pism o grach komputerowych, widzę następujące reguły:

- kiedy w styczniu pojawi się opis gry "BUM" w piśmie "BAM-BAM", to w piśmie "BIM-BIM-BIM" pojawi się on w marcu;

- opis gry "CYK-CYK" zjawia się jednocześnie w piśmie "TRACH" i piśmie "ŁUBUDU", by w "BAM-BAM" ukazać się dopiero pod koniec roku;

- dzięki ukazaniu się w "BIM-BIM-BIM" opisu gry "CIACH!" możemy się go spodziewać wkrótce w "ŁUBUDU", "BAM-BAM" i "OLE!!!".

Ciekawostką naprowadzającą na takie właśnie myślenie jest to, że kilka redakcji rzuca się gwałtownie na gierkę sprzed trzech lat, o której wszyscy zapomnieli. No i jest jej opis najpierw tu, a potem tam i tam także. Rozumiem, że gry nowe, świeżuchne i pachnące jak buleczki są w stanie zwabić wszystkich, ale żeby zatęchła (być może i ciekawa) staroć?! W trzech pismach na raz?!!

Być może reguły te działają pod kontrolą. By to sprawdzić, bezlitośnie - bo wiedziony ciekawością, jak to naprawdę jest - wysłałem swój artykuł do dwóch pism (artykuł różnił się w obu przypadkach w dość istotny sposób tak, że nie był to TEN SAM artykuł!), a ukazał się on wkrótce w nieco zmienionej formie w trzecim piśmie. Tylko dlaczego nie pod moim nazwiskiem!!??

Nagroda Nobla temu, kto rozwiąże tę zagadkę! Szczerze mówiąc sam nie wiem, czy to przypadki same chodzą po ludziach, czy też wszystko to znowa, by mnie biedniutkiego wykończyć, wygonić do tego (wyżej wspomnianego) klasztoru i mieć z głowy... Pomóżcie, nie chcę być brany za Paranoja!!!

Problem numer 2.

Z góry przepraszam, że poruszam ten ograny temat, ale nic na to nie poradzę, że jedni mają pecety, drudzy Amigi, a jeszcze inni ATARI czy malutkiego Spectrusia. Nie chcę wywoływać kolejnej wojny, co lepsze. I tak wiadomo, że to, co mam JA.

Mam prośbę, którą chcę wzruszyć co mniejsze serca wśród Redaktorów, by zauważyli ten fakt, że to ONI mogą pomóc zapomnianym przez Boga i ludzi, steranym mózgom elektronowym, których nikt poza paroma nienormalnymi nie pokochał.

Myślę, że jest tak: pismo opłaca się wydawać, jeśli są czytelnicy. Gdyby wydawać pismo dla miłośników gry w "prampuka" (sam ją wymyśliłem i sam w nią gram), to redakcja by zbankrutowała. Ale myślę, że jest i tak, że brak jakichkolwiek słów otuchy dla komputerów innych niż PC i Amiga przyczyniła się do rośnięcia sterty kurzu na tych podstarzałych i zapomnianych poczciwcach. Zauważenie ich, napisanie od czasu do czasu czegoś, pozwoli tym sprzętom trwać i dawać innym szczęście. Nie ma co zasłaniać się ewolucją! Im trzeba pomagać!

Jestem w nie najgorszej jeszcze sytuacji, bo mam ATARI ST, czyli sprzęt bardzo dobry (mam porównanie, bo działałem na: C-64, ATARI XL, Amiga 500, PC 386 i 486), którego macierzysta firma fatalnie rozegrała sprawy rynkowe, ale który trzyma się owszem, owszem - mimo coraz gorszych warunków. Jednak upominam się i o ten komputer.

W Polsce powstała taka sytuacja, że wielu ludzi nie będzie stać już na żaden komputer. Mają dzięki starszemu bratu ową małą maszynkę TIMEX, Spectrum, C-64 czy inną, i dzięki niej mogą cokolwiek liznąć z zakresu programowania albo pograć sobie, bo są jeszcze ludzie, którzy robią programy do tych staruszków. Wśród Was są zresztą i tacy, którzy ratują sytuację i piszą o tych grach.

Myślę tak: to Wy powinniście być Fachowcami - taka powinna być Wasza ambicja: powinniście być lepsi niż lepek, który stał dotychczas na giełdzie z pirackimi kopiami, zatem powinniście mieć lepszą od niego orientację w świecie komputerów i gierek. I nie ma co się wymigiwać - to Wasz obowiązek (chyba, że jesteście na poziomie "pętaka z giełdy"). Mam wiele gier na ATARI ST, które opisywaliście, ale nie mieliście nawet pojęcia, że istnieją one na ten komputer, a nie tylko na PC i Amigę. Wysyłam Wam listę tylko tych gier, które ja posiadam - popatrzcie, czy któregoś z wymienionych tytułów przypadkiem nie znacie (tu następuje BARDZO długa lista gier, przyp. PP). Są to tylko te gry, które podobają się mnie i moim kolegom. Inne też miałem, ale wyrzuciłem.

Czy potrafilibyście zrobić akcję rozpoznania, gdzie znajdują się źródła gier dla różnych komputerów? Co mi po firmie IPS, która nie potrafi dla mojego ATARI ST ściągnąć kilku programów? Przecież może ona ściągnąć choćby sam katalog, bym miał w czym wybierać i mógł w IPS zamówić. Chcę, żeby ktoś na mnie zarobił, ale jakoś nikt nie chce. Wiem, że to żadne pieniądze, ale jednak. Może faktycznie pora mi do klasztoru...?

I tak Was Wszystkich kocham, choć Wy mnie - ATARowca - nie lubicie. Cześć!

Krzysztof Kwiatkowski
Łódź

Taaak .. To się dopiero porobiło. Musisz, Krzysztofie, być naprawdę wściekły, skoro sięgasz w swojej krytyce po tak mocne argumenty. Ale masz do tego święte prawo - przyznaję uczciwie, że sam bym tak zareagował. Przejdźmy jednak do konkretów.

Swoim listem postawiłeś redakcję ŚGK i mnie osobiście w bardzo trudnej sytuacji. Pragniemy podjąć dyskusję, ale nie chcielibyśmy wygłaszać opinii w imieniu całej branży (choć niestety, pewnie w kilku miejscach będzie to konieczne). Dlatego z góry wybacz wszelkie niedomówienia. Wynikają one nie chęci uniknięcia odpowiedzialności, ale z szacunku, jaki żywimy do naszej konkurencji.

Po pierwsze, nie wiem do kogo wysłałeś swój artykuł (szkoda, że nie podałeś tytułu tekstu oraz odpowiednich redakcji), ale nie przypominam sobie, aby znalazł się on w naszej skrzynce pocztowej. Mogę to powiedzieć z czystym sumieniem, ponieważ czytam WSZYSTKIE listy, jakie do nas przychodzą (a prócz tego robi to także mój zastępca - taki narzuciliśmy sobie obowiązek). Niemniej jest całkiem możliwe, że nie dotarł on do naszej redakcji lub się gdzieś zawieruszył w drodze z sekretariatu firmy ALFIN do nas (ostatnio mamy remont i panuje tu chaos nie do opisania).

Po drugie, rozumiem Twój żal, że nie uzyskałeś żadnej odpowiedzi. W imieniu ŚGK mogę tylko powiedzieć (jeśli to do nas wysłałeś swój tekt), że nie odpowiadamy na wszystkie zgłoszenia - nie ma takiej szansy, ponieważ ilość opisów nadsyłanych przez Czytelników jest tak duża, że nie starczyłoby na to czasu. Niemniej co jakiś czas zdarza się tak dobry opis, że musimy odpowiedzieć i odpowiadamy (najczęściej telefonicznie). Jeśli przy następnym artykule autor się sprawdzi, automatycznie wciągamy go do redakcji. Ale szczerze mówiąc, takich przypadków jest niewiele.

Po trzecie, nie możesz mieć za złe, że jakiejś redakcji nie spodobał się Twój tekst. W końcu każdy, nawet taki zwykły redaktorek jak ja, ma prawo do własnego gustu. Przychodzi mi tu na myśl anegdota z mojego własnego życia. Otóż czasem robię sobie w domu jakąś muzyczkę na komputerze - tak, dla relaksu. Potem przychodzę do redakcji i mówię: "Ludzie, posłuchajcie tego, to jest genialne!", bo w międzyczasie zdążę się już nieźle napalić. A oni na to: "O rany, znowu zaczyna" i uciekają wszyscy z pokoju. Cóż, czuję się wtedy, jak Ty, Krzysztofie, po swoich przejściach. Ale czy to znaczy, że mam moich przyjaciół łajać? Że powinienem się do nich nie odzywać lub nie podawać im ręki? A skąd, muszę po prostu uszanować ich gust (i w duchu się pocieszać, że nie wiedzą, co tracą).

Po czwarte, w naszej redakcji nie bawimy się w koterie. Przy ocenie tekstu nieważne są układy i układziki - liczy się jakość tekstu, i tylko to!

Po piąte, Twoje aluzje, Krzysztofie, że istnieje jakiś nikczemny spisek, w którym wszystkie redakcje potajemnie współdziałają, są absolutnie mylne. Nawet nie masz pojęcia, jaka w tej branży panuje konkurencja, jak się trzeba napocić, że być o kroczek przed wszystkimi. To naprawdę ciężki kawałek chleba, ale my to lubimy (mówię o ŚGK, choć w innych redakcjach jest pewnie tak samo). Z drugiej strony Twoje spostrzeżenia są trafne - mam na myśli zjawisko powtarzania się opisów w różnych pismach w tym samym czasie (lub z niewielkim opóźnieniem). Wierz mi, że to naprawdę przypadek. W dodatku łatwo go wyjaśnić. Zakres tematów (dobrych gier) jest w tej branży ograniczony i prędzej czy później każde pismo się powtórzy. Chodzi tylko o to, żeby zamieścić swój materiał jak najszybciej i aby był jak najlepszy - na tym właśnie polega rywalizacja. Notabene, czy myślisz, że na Zachodzie jest inaczej? Spójrz na tamtejsze pisma - co wydanie, to niemal ta sama zawartość (włącznie ze starociami, których "odgrzanie" pozwala nawiązać do nowości z tego samego cyklu). W sumie rzecz polega na tym, że zjawisko powtarzania się tematów razi tylko w przypadku kupowania wszystkich pism na raz, a to już robi się, i tego musisz być świadom, na własną odpowiedzialność.

Po szóste, niezwykle zaintrygował mnie wątek o rzekomym wyłudzeniu (a może wykradzeniu?) Twojego artykułu z jakiejś redakcji i opublikowaniu go pod innym nazwiskiem. Niestety, podałeś zbyt mało szczegółów, aby można było powiedzieć w tej sprawie coś konkretnego. I czy w ogóle incydent dotyczy ŚGK? A swoją drogą, to naprawdę niezła afera, godna wpisu do Wielkiej Księgi Anegdot.

Po siódme, biję się w pierś, że w natłoku zajęć jakoś uciekła nam sprawa ATARI. To fakt, że nie gorszy to komputer od PC czy AMIGI (sam twierdzisz nawet, że lepszy) i skandalem jest, że się go pomija w opisach. Tym bardziej, że gier na niego tyle, co i na inne maszynki. Postaramy się w przyszłości jakoś temu zaradzić, a tymczasem zadośćuczynieniem niech będzie obietnica, że w następnym, świątecznym numerze ŚGK pojawi się Twoja lista gier na ATARI ST, plus kilka naszych uzupełnień.

Po ósme, nie jesteśmy w stanie Ci pomóc w dostępie do gier na Twoje ATARI. Jesteśmy pismem o grach komputerowych i nie zajmujemy się pośrednictwem w sprzedaży gier. Nasz SKLEP to jedyny ukłon w stronę Czytelników, jaki możemy uczynić. Robimy to zwłaszcza dla tych, którzy nie mają łatwego dostępu do sklepów z oprogramowaniem (małe miasteczka, wsie), ale możemy w nim jedynie proponować do sprzedaży to, co oferują nam hurtownicy.

I wreszcie po dziewiąte i ostatnie, uwierz mi na słowo, Krzysztofie, że ja również Cię lubię. "I my też!" - właśnie krzyczy za moimi plecami reszta redakcji.

red. nacz. Piotr Pieńkowski



Plotki, ploteczki

Z KONSOLI NA AMIGĘ



Electronic Arts w planach na najbliższą przyszłość ma kilka konwersji na Amisię. Oprócz wspomnianego kiedyś **FIFA International Soccer,** należy się spodziewać **NHL Hockey** oraz brutalnej odmiany tej gry pt. **Mutant League Hockey**. Będzie także **PGA European Tour**, bijatyka **Shaq Fu**, uliczne wyścigi na wzór **Road Rash** pt. **Skitchin**, no i oczywiście wciąż odwlekany **Jungle Strike**.

NAJWYŻSZY BIEG

Gremlin pożałował nadania trzeciemu *Lotusowi* przydomka "ostateczny", co jak wiemy zakończyło serię tych wspaniałych wyścigów. Firma nie zamierza przyglądać się, jak konkurencja korzysta z absencji największego na tym polu rywala. Padło na **Top Gear 2**. A gdzie pierwsza część? Nie wiecie? Tylko na SNES.

RAIDEN

Jedna z pierwszych gier na konsolę Jaguar będzie wydana w wersji na Amigę i PC. **Raiden** nie jest niczym nadzwyczajnym, w każdym razie nie dla Amigowców. Niemniej jednak **Raptor** na klonie będzie miał konkurencję.

OCZEKIWANIE

Wciąż wiele szumu towarzyszy bijatyce wszechczasów, jaką ma zostać **Rise of the Robots**. Moment wypuszczenia gry jest z dnia na dzień odwlekany, a to dlatego, że *Mirage* zdecydowało, że **Ryżowe Roboty** pokażą się na półkach w tym samym czasie na wszystkie formaty - a jest ich dużo (dosłownie wszystko oprócz SNES). Można się tylko domyślać, co teraz robią programiści. Gra w wersji AGA będzie wyklepywana na czternastu dyskach i jak głosi plotka, ma być lepsza od wersji na coin-up. Przyjmując, że co piąty piracki dysk sprawia prędzej czy później różne niespodzianki, można powątpiewać czy giełdowicz sprzeda nam w pełni działający program. Chyba lepiej kupić oryginał. Tylko gdzie?

CO NOWEGO NA KOŁPAKT

American Laser Games zaraz po drugiej części **Mag Dog** zamierza wypuścić dwa inne interaktywne filmy. Najsmaczniej zapowiada się **Drug Wars** - mała wojenka z narkotykowymi gangami, w której głównym celem jest zniszczenie szefa całego narkotykowego interesu. Natomiast **Space Pirates** to prawdziwa kosmiczna strzelanina w stylu Gwiezdnych Wojen - piraci, pojedynki i mnóstwo silnych wrażeń.

Z KRAJU KANGURÓW



Grupa *Acid* kupiła dłuta i próbuje wyryć na płytkach CD swoje **Skidmarksy**. Kompaktowa wersja gry, oprócz znacznie lepszej grafiki i dźwięku, będzie poszerzona o nowe trasy i samochody. Równocześnie trwają prace nad grą w tenisa ziemnego - łatwą, widowiskową, a zarazem klasyczną. **Center Court** pokaże się w okolicach świąt.

ZABIJ SIEDMIU ZBIRÓW



Takie zadanie otrzymuje Ryan, bohater gry **Dreamweb** firmy *Empire*. W gruncie rzeczy jest to zwyczajna przygodówka, ale tym różniąca się od innych, że zastosowano tu dość innowacyjny sposób oglądania otoczenia - coś al'a **Valhalla**. Grafika nie jest wspaniała, za to dźwięk stwarza niezłą atmosferę. Ze względu na niektóre scenki (np. zabijamy jednego gościa w łóżku, podczas gdy on... no, wiecie), programik skierowany jest dla pełnoletnich graczy (niezła reklama).

PATROL DAŁNÓW



Dawn Patrol firmy *Empire* to symulator, jakiego jeszcze nie było. Nie chodzi tu o wspaniałą grafikę czy dźwięk, lecz o pomysł. Na grę składają się opowieści o słynnych pilotach I wojny światowej. Komputer opowiada nam o ich wyczynach, zaś my z drugiej strony monitora możemy lub też nie wziąć w nich udział. Najlepsi zdołają zmienić bieg historii.

LEMMINGS 3, 4, 5 i 6

To nie żart. Najnowsze wieści z *Psygnosis* donoszą, że trzecie lemmingi będą prawdopodobnie wydane w czterech różnych wersjach (???). Otóż każda z nich miałaby obejmować tylko trzy spośród dwunastu znanych nam plemion. Każde plemię będzie charakteryzowało się innym uniformem (tak jak na okładce Lemmings 2) i posiadało bardzo zbliżone, a nawet identyczne umiejętności, jak w poprzedniej części gry. Które plemię wybrać? To już Wasze zmartwienie.

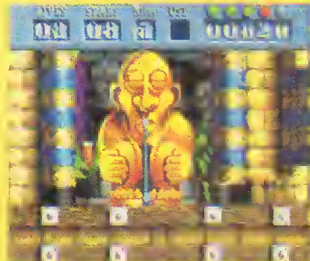
PINBALL ILLUSIONS



Jak zapowiadają twórcy gry, pobije on na głowę wszystkie poprzednie odbijanki. Bajerów tutaj co nie miara. Wystarczy zerknąć na same stoły - wyglądają nieporównywalnie lepiej. Tu jakieś tunele, tam odbijaki, dodatkowe płaszczyzny, jack poty, światełka... i podobno wszystko się rusza, migocze, wydaje przeróżne odgłosy. Twórcy gry żalą się, że standardowe dwa megabajty w A1200 ledwo im "stykają".

PLOTKI OUT

Miałem ostatnio okazję przetestować kilka z zapowiadanych programów na Amigę. Na szczególną uwagę zasługuje **Operation G2** firmy *Psygnosis*. Można powiedzieć, że jest to solowy **Space Hulk** z niewiarygodną jak na pięćsetkę grafiką i szybkością (ŚGK 10/94, ZAPOWIEDZI). Bawiłem się również **Składem Kitu (Putty Squad)**



i muszę przyznać, że zrobiło to na mnie wrażenie. Doskonała grafika, przyjemny dźwięk i mnóstwo bajerów plasują tę platformówkę na jednej z czołowych lokat. Również, co mnie bardzo zdziwiło, dotarła w moje "ruki" demonstracyjna wersja **Aladdina** (tak!). Jest to pomieszanie **Prince of Persia** z **Zoolem**. Oko przyciąga duża i dobrze animowana postać głównego bohatera. Acha, i jeszcze jedno - pięćsetkowcy, głowy do góry, będzie dla Was **Theme Park**,



czyli symulator wesołego miasteczka grupy *Bullfrog*. Na własne oczy go widziałem, czyli informacja na 100% pewna!

PECETEM W PRZESTWORZA

Grupa *Looking Glass* (**Ultima Underworld** i **System Shock**), pracująca do niedawna pod kierownictwem Originu,



robi od tej pory na własną rękę. Ich pierwszy produkt, **Flight Unlimited** to jeden z najrealistyczniejszych symulatorów na komputery osobiste. Uwzględniono niemal wszystko, co powinno znaleźć się w prawdziwym "udawaczu" małego samolociku do powietrznych akrobacji. Podoba mi się, że na ekranie monitora można równocześnie oglądać widoki na wszystkie strony świata (grafika w rozdzielczości 640*400). Domyślcie się, jaki sprzęt będzie do tego potrzebny.

BLADE OF DESTINY 2

Zapowiadane są następne dwie części cyklu **Realms of Arkania**, które ukażą się do końca tego roku. Pierwsza z nich, **Star Trail,** w odróżnieniu od jedynki charakteryzuje się płynnym "przesuwem" okna 3D i w związku z tym, nie wiem czy gra ukaże się w wersji na Amigę.

PRZESIADKA

Nova Logic, twórca **Comanche** i **Wolf Pack**, tym razem próbuje wepchnąć nas do czołgu. Do wyboru: **M1 A2 Abrams, M3 Bradley**, ruski **T-80** lub **BMP**. Grafika, do której zdążyliśmy już przywyknąć (trudniej byłoby odwyknąć), pociąga za sobą wymaganka. No... **386 DX** z dużym luzem na twardzielu od bieedy styknie.

CAŁKOWITE ZAĆMIENIE

Pececiarze znowu mają farta. Znakomita grupa ***Crystal Dynamics***, pracująca głównie dla ***3DO Company***, zechciała przekonwertować na PC swoją strzelaninę 3D pt. **Total Eclipse**. Jeśli ktoś śledził losy konsoli *3DO*, powinien wiedzieć, czego należy się spodziewać. Równocześnie trwają pracę nad platformówką dla ***3DO*** pt. **Gex**. O jakości produktu może świadczyć tytuł przyznany na letnich targach CES w Chicago - najlepszy soft na ***3DO***! Oprócz tego, cudotwórcy z ***Crystal Dynamics*** zamierzają odgrzać z PC dla ***3DO*** grę **Star Control II**. Pomagają im w tym znakomite narzędzia do grafiki 3D na stacjach graficznych Silicon Graphics. No, no, wyrasta nam nowy software'owy supergigant.

NIE MA CO SYMULOWAĆ?

Maxis, producent sławetnych **Simów**, próbuje sil na innym polu. **Click'n'Paly** nie jest grą, lecz narzędziem służącym do ich produkcji. Będzie można zrobić sobie programy wyścigowe, platformowe, odbijanki... Po co właściwie cokolwiek kupować?

TO NIE JA!

Lucas Arts, a dokładniej **Tim Schaefer (Day of Tentacle)**, pracuje nad kolejną grą przygodowo-tekstową pt. **Full Throttle**. Wcielamy się w postać Bena, szefa bandy motocyklistów, którego niesłusznie posądzono o morderstwo. Ja to wiem. Ty to wiesz, ale ci policjanci tego nie wiedzą. Trzeba będzie dociec prawdy samemu. Na szczęście, Ben to twardy facet.

CO ROBI WESTWOOD STUDIO?

Command & Conquer to w zasadzie kontynuacja znakomitej **Dune 2**. Tym razem nie walczymy na planecie Arrakis, lecz na Ziemi, i nie z plemieniem Harkonenów, lecz ze zorganizowaną przestępczością. Na uwagę zasługuje grafika zrobiona za pomocą 3D Studio.

ROBALE Z SIERRY

Sierra, podobnie jak my wszyscy, ma już chyba po uszy wszelkich questów. Obok **Outpost** i **Alien Legacy** firma wypuści wojenną strategię. Uznano, że motyw żołnierzy-ludzi już jest oklepany, więc postanowiono zastąpić ich robakami. Dowodzimy ponad dwudziestoma gatunkami małych paskudstw, począwszy od biedronek, poprzez dżdżownice, a na pająkach skończywszy. Nie lubię robali, ale w gierkę chyba zagram.





NARODZINY GIGANTA

Apogee Software wychodzi z założenia, że nie warto inwestować w Hollywoodzkich aktorów, super grafikę i filmowe wstawki, bo nie wpływa to na grywalność produktu. Oryginalny jest również marketing firmy - każda nowa gra wydawana jest najpierw w wersji shareware'owej (obciętej, rzecz jasna), aby klient mógł najpierw przetestować swój przyszły zakup. W nasze ręce trafiły już, bądź za niedługo trafią: **Raptor, Hocus Pocus, Wacky Wheels, Mystic Towers, Planet Strike** i **Rise of the Triad**. Ten ostatni przypomina do złudzenia **Dooma**.



SPECTRUM HOLOBYTE

Firma ta planuje wypuścić dwa symulatory. Pierwszy, podobny do **Strike Commandera**, ale bardziej multimedialny, cokolwiek by to miało znaczyć, na święta '94. Drugi, pod roboczą nazwą **Falcon 4**, na początku '95. Oba oczywiście lepsze, realistyczniejsze itd. Do tego **Falcon 4** będzie miał możliwość gry przez modem i w sieci. Cool!

MAMO, JA CHCEM DOOMA

Nie placz, syneczku, mamusia zaraz opowie Ci bajeczkę. Po światowym sukcesie **Dooma**, sypnęło się jego wiele podróbek. Świat oszalał. ***Merit Software*** zaprzęgło 3D Studio, na którym spłodziło samurajów, monstrualne jaszczury i roboty, później wręczyło fajową pepeszę i wio! - fajna gra. **The Fortress of Dr. Radiaki** powinna ukazać się na rynku w okolicach świąt. *SSI* poczulo się nieswojo, więc czym prędzej wysmażyło cosik a'la **Doom. CyClones** to kopia produktu *Id Software* - tym razem ratujemy Ziemian uwięzionych przez kosmitów. **SSI** pracuje równocześnie nad jakimś doomowatym dla konsoli 3DO, który ma mieć podobno cztery biliony korytarzy. ***Interplay*** pracuje nad **Decent**, ***Capstone*** nad **Body Count**... Mógłbym jeszcze długo tak nawijać, ale nie będę Was zanudzał.

DWA LATA PÓŹNIEJ

1944: Across The Rhine firmy *MicroProse* to symulacja złomu na gąsiennicach, a mówiąc mniej zawile - czołgu. "Jesteś Pattonem. Masz plan i możesz zakończyć wojnę. Walczysz w najgłośniejszych pancernych bitwach II wojny światowej, dowodząc jednym czołgiem bądź całą dywizją." Tak brzmi reklama produktu.

RÓŻNOŚCI

Po pierwsze, nie jest to jeszcze pewna informacja, ale ma się ukazać nowa gra firmy *Lucas Arts* z serii **Indiana Jones**. Po drugie, ***Bethesda Software*** oświadczyła, że następca "niedorobionej" gry **The Elder Scrolls: Arena** nie będzie się nazywać **Mournhold**, ale **Daggerfall**. Nie wiemy na razie, czy pomysł zostanie tak skopany, jak w pierwowzorze. Po trzecie, ***Take 2*** pracuje nad **Hell: Cyberpunk Adventure** - pełno tam demonów, straszydeł, kości, czaszek... brrr, aż ciarki przechodzą. Grafika? Lepszej nie widziałem!

NASTĘPNY HIT: QUAKE

Id Software pracuje nad następcą ostatniego ze swoich wielkich przebojów (chodzi o **Dooma**, rzecz jasna). **Quake**, bo tak będzie się nazywała gra, to coś zupełnie nowego. Świat fantasy, miecze, zamki, pojedynki, gilotyny, rycerze... trochę improwizuję, ale już wiecie (tak ogólnie), czego należy się spodziewać.

Z OSTATNIEJ CHWILI

Crystal zabiła Błake'a szczoteczką do zębów, na co KGB odpowiedziało cofnięciem koncesji na przemyt broni. Fallon rozwiodła się z Crystal i kupiła kałasznikowa oraz dwa moździerze. Błake sprzedał PC i kupił Amigę. Crystal złapała wirusa. Błake szuka Kick Off 2 na Amigę. Już w kinach!

Ś.P. Benny Bill

CANNON FODDER 2



Sensible Software

Jak to było do przewidzenia, **Cannon Fodder** doczekał się swojej kontynuacji. Nikt nie sądził tylko, że pojawi się ona tak szybko, bo według zapewnień **Sensible Software** spodziewać się jej możemy już pod choinką!

Cannon Fodder 2 powieła właściwie to, co widzieliśmy już w części pierwszej. Nadal dowodzisz grupą żołnierzy, którzy muszą wypełnić postawiony przed Tobą cel w szeregu kolejnych misji. Ich poziom trudności jest jednak znacznie wyższy, niż w jedynce. W niektórych będziesz musiał wykazać się nawet czymś na kształt strategicznego myślenia. Ponadto znajdziesz kilka nowych miejsc, w których nigdy jeszcze nie strzelałeś. Taki sobie Beirut na przykład, który wymaga aż kilku misji, zanim pozbędziesz się wszystkich wrogów. Żeby trochę urozmaicić zabawę wprowadzono również możliwość korzystania z pojazdów mechanicznych. Jak na razie są to tylko samochody, ale jestem pewien, że w części trzeciej będą to już czołgi. Wciąż natomiast nie wiem, ile misji można spodziweać się w dwójce. Nie sądzę jednak, żeby było ich mniej niż ostatnim razem, a już wtedy naliczyłem ich około 30.



P.O.

DEATHMASQUE



Apache

Bum, bum, bum, idzie ***Doom***. Tak przynajmniej wynika z pogłosek dochodzących do nas z firmy **Apache**. Wprawdzie gra w jej wydaniu wcale nie nazywa się ***Doom***, lecz **Deathmasque**, ale ogólnie rzecz biorąc koncepcja w obu przypadkach jest taka sama: zero fabuły i maksymalnie dużo strzelania.

Deathmasque, choć bardzo podobna do ***Dooma***, wbrew pozorom nie jest wierną kopią IBM-owego pierwowzoru, gdyż znalazło się tutaj trochę miejsca na innowacje. W grze może na przykład brać udział dwóch graczy równocześnie na jednym komputerze! Masz (macie) wówczas przed sobą ekran podzielony na dwie części. Co więcej, **Deathmasque** oferuje trzy różne postacie, z których każda reprezentuje odmienny styl walki (ale każda ma równie monstrualny gun).

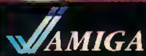
Stojące przed Tobą zadanie jest proste - musisz cało przejść szereg scenariuszy rozgrywających się na asteroidzie, w obcym laboratorium, w jaskini i tak dalej (czy to zresztą ważne, gdzie strzelasz; ważne jest, jak celnie to robisz). Innym rodzajem gry w **Deathmasque**, tym razem zaczerpniętym prosto z ***Dooma***, jest skorzystanie z opcji "kto kogo pierwszy zabije". Znikają wówczas wszystkie potwory i... hulaj dusza, piekła nie ma!



Wszystko wskazuje na to, że **Deathmasque** będzie nie lada gratką dla właścicieli "przyjaciółek". Być może gra stanie się nawet równie wielkim hitem, jak ***Doom*** dla pecetowców.

P.O.

King of Thieves



Team 17

Zespołu **Team 17** nie trzeba polecać chyba nikomu, kto choć trochę miał do czynienia z grami komputerowymi. Cykl ***Alien Breed***, pod którym **Team 17** może się z dumą podpisać, skutecznie utrwalił wysoką pozycję firmy na rynku software'owym. Jak jednak wiadomo, powielanie w nieskończoność wciąż tego samego pomysłu nie prowadzi do sukcesu, toteż **Team 17** postanowił zerwać w końcu z Obcą tematyką i zająć się czymś nowym (choć jestem pewien, że zarobiłby jeszcze wiele na kolejnych ***Breedach***).

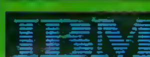
Gra, nad którą zespół pracuje w chwili obecnej, nosi nazwę **King of Thieves** i niestety, jak na razie nie wiadomo o niej zbyt dużo. Akcja programu rozgrywa się na pewno w średniowiecznej Anglii. Z faktu, że impulsem do jej napisania był ***Defender of the Crown*** można wnioskować, iż znajdzie się w niej spora dawka strategii. Z drugiej strony mamy samych autorów, którzy przyznają, że nie chcą odchodzić zbyt daleko od stylu arcade, w którym są przecież najlepsi. Wynika z tego, że **King of Thieves** to całkiem niezłe danie. Ciekawe tylko, jak naprawdę będzie smakować. Już teraz jednak dolatujący zapach kojarzy mi się nieco z ***Ultimą VII***. Pyszne.



P.O.

CYBERWAR





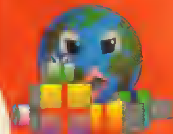
Sales Curve Interctive

Instytucje zajmujące się badaniem opinii publicznej nadal nie ustaliły, czy "The Lawnmower Man" (Kosiarz Umysłów) rzeczywiście jest ulubionym filmem ogrodników. Szkoda, gdyż można było również sprawdzić, jak odnoszą się oni do gry komputerowej powstałej na jego podstawie i potem wysnuć z tego jakieś ciekawe wnioski socjologiczne. Niestety, nie udało się. Już niedługo nadarzy się chyba jednak kolejna okazja. Ptaszki ćwierkają bowiem o kontynuacji przygód Dr Angelo na dużym ekranie, a ja wiem, że z całą pewnością dotyczy to również i naszych komputerów. Zapowiadana gra nosi nazwę **Cyberwar** i robi, hmm, wrażenie. Twórca programu, firma **Sales Curve Interactive**, planowała nawet wypuszczenie wersji instalacyjnej dla ludzi posiadających dysk twardy 1800 MB (!), ale w końcu zamieniono to na 3 CD.

Akcja w **Cyberwar** zaczyna się tam, gdzie kończy się ***The Lawnmower***. O ile dobrze pamiętam, Cyberjobe - geniusz informatycznego zła - nie został ostatecznie zniszczony i teraz Dr Angelo znowu musi przenieść się do wirtualnego świata komputerów, aby dokończyć dzieła. Tym razem Cyberjobe jest jednak przygotowany do starcia. Twoje zadanie będzie więc znacznie trudniejsze niż poprzednio, ale i tak nie powinno Ci zająć więcej, niż kilka tygodni.



P.O.



COLONIZATION

IBM AMIGA

MicroProse

Jeśli kiedykolwiek zaczęto by przyznawać twórcom gier komputerowych nagrody Nobla, to mój głos padłby bez wątpienia na Sida Mciera. Nie dość, że ma on już na swoim koncie jeden wpis na listę gier, o których nigdy nie zapomnimy - ***Civilization***, to teraz szykuje mu się następny: **Colonization** (listę trzymam w domu).

Do rzeczy jednak. **Colonization** przenosi Cię w lata 1500-1800, kiedy to miała miejsce kolonizacja Ameryki. Zaczynasz jako sługa jednej z czterech europejskich potęg, będąc w posiadaniu jedynie małego żaglowca wyładowanego wojskiem i pionierami. Mapa gry to wielka tajemnica, którą musisz dopiero odkryć, jednak już na samym początku otrzymujesz cenną wskazówkę: jeśli masz cokolwiek znaleźć, to na pewno znajdziesz to na zachodzie. Musisz więc odkryć niezbadane tereny, założyć nowe miasta, dostarczyć im pieniędzy na rozwój, a w końcu uniezależnić się od swojego dotychczasowego króla i pokonać wysłaną przez niego ekspedycję karną. Proste. Zgranie w czasie rozwoju ekonomicznego Twoich kolonii z ich dążeniami do niepodległości nie będzie jednak łatwe. Historia podpowiada bowiem, że jak na razie udało się to tylko Amerykanom.



P.O.

Lord of Midnight

IBM

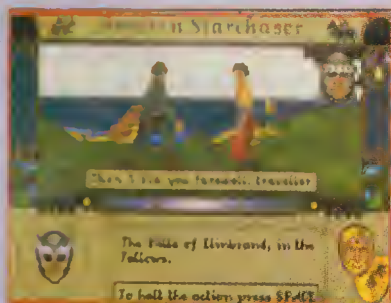
Domark

Czy pamiętacie spectrumowskie **Lord of Midnight**; grę, która wprawdzie nie była roleplejem, ale już nosiła w sobie pewne cechy tego gatunku? Otóż dzięki firmie **Domark** już niedługo będziesz mógł cieszyć się "new edition" tego programu. A jest z czego, wierz mi.

Lord of Midnight to połączenie klasycznego rolpleja z czystą strategią. Wcielasz się tutaj w postać jednego z tytułowych Lordów Północy (zegarowej), który za pomocą układów, podstępów oraz siły (tego najwięcej), musi doprowadzić do upadku Czarnej Cytadeli IBoroth. Twoja w tym głowa, żeby mu się udało. Grę zaczynasz w każdym razie od gromadzenia armii, która służyć Ci będzie jako główny argument w różnego rodzaju "dyskusjach".

Grafika w Lordach to w dużej mierze fraktale (!), a sama gra odbywa się (oczywiście) w pierwszoosobowej perspektywie. Otaczające Cię środowisko naturalne jest rzeczywiście naturalne, gdyż słońce wschodzi i zachodzi, zmieniają się pory roku, wieje wiatr, sypie śnieg, spotykasz różnych ludzi, z którymi musisz się układać, na Twojej drodze pojawiają się góry i rzeki, no i oczywiście potężne fortece, które musisz zdobyć. Nudzić się więc nie będziesz.

Aha, przypomniałem sobie, że gra była również dostępna na Commodore 64. To tak na wszelki wypadek, żeby jakiś wielbiciel C-64 nie zakluł mnie nożem w afekcie, że wspomniałem Spectrum, a o jego komputerze zapomniałem



P.O.

SPACE SIMULATOR

IBM

Microsoft

Jeśli lubisz kosmiczne podróże, z pewnością urzeknie Cię idea wyprawy na Księżyc przy pomocy Twojego IBM... w czasie rzeczywistym, jeśli sobie tego zażyczysz. **Space Simulator** firmy **Micosoft**, kosmiczny odpowiednik ***Flight Simulatora***, nie jest bowiem zwyczajną gry.

Właściwie **Space Simulator** wcale nie jest grą. Można by rzec, iż jest to program stworzony ku radości tych, którzy lubią realistycznie wyglądające loty kosmiczne, a nie cierpią całego tego huku wybuchów, jaki niosą ze sobą wszystkie ***Tie-Fightery*** i inne takie. Co jest jednak najważniejsze, to fakt, iż autorzy **Space Simulatora** nie stawiają przed Tobą żadnych celów. Ty sam musisz je sobie znaleźć, a następnie zrealizować. Ot, choćby podróż do środka galaktyki.

Space Simulator nie jest programem, który możesz włączyć i od razu przystąpić do zabawy. Znajdziesz w nim bowiem dostatecznie dużo nowych terminów związanych choćby z "prowadzeniem" statku kosmicznego, że najpierw spędzisz kilka dni studiując podręcznik obsługi. Kiedy jednak złapiesz, w czym rzecz, poczujesz, że kosmos stoi przed Tobą otworem.

A tak między nami, ***Tie Fighter*** i tak jest najlepszy.



P.O.

SUPERHERA LEAGUE OF HOBOKEN

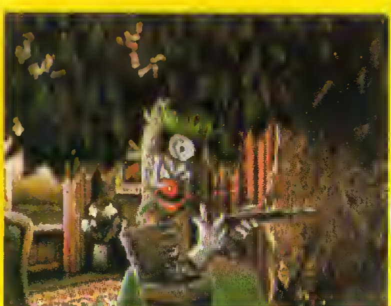
IBM

Legend/Accolade

Nie umniejszając trudu, jaki autorzy włożyli w tę grę, **Superhero League of Hoboken** jest najgłupszą grą tego roku. Nie chodzi mi o to, że program jest zły i zaraz trzeba go wyrzucić, lecz o fakt, że przedstawiona tutaj wizja przyszłości jest absurdalnie niedorzeczna (a może na odwrót?).

Akcja gry rozgrywa się w przyszłości, w Nowym Yorku. Miasto jest w połowie zatopione, w połowie skażone radioaktywnym pyłem, a na dodatek zamieszkiwane przez różne złe mutanty. Jednym z nich jest na przykład King Kong, który pływa do Statui Wolności, aby złożyć na niej ikrę. Hmm.

Z drugiej strony barykady stoją siły dobra w postaci superherosów. Superherosi dysponują wielkimi mocami: Tropical Oil Man potrafi podnieść poziom cholesterolu w organizmie przeciwnika, Capitan Excitment może zanudzić go na śmierć, a Oxide Man sprawić, że zardzewieje. Ich zadanie polega na powstrzymywaniu mutantów przed... tego dowiesz się w kolejnych misjach. Dla przykładu podam, że w jednej z nich musisz powstrzymać Doktora Entropy przed karmieniem gołębi specjalną substancją, która sprawia, że zwierzęta te mogą s..ć na ludzi ze 100% dokładnością z obojętnie jakiej wysokości. Hmm.



P.O.



POLSKIE GRY

Arnie

Producent: Zepplin Games Ltd
L. K. AVALON

Arnie przykucnął za butwiejącym drzewem i zarzucił na ramię swój AK-47. Z chlebaka wyjął matowy, czarny noktowizor laserowy i przyłożył go do oczu. Na migoczącym wyświetlaczu mógł dojrzeć zasieki, ufortyfikowane gniazdo karabinów maszynowych, oraz kilku chudych, uważnych strażników. Najwyraźniej oczekiwali gości - ale nie spodziewali się Arniego. "Małe piwo..." - wymamrotał.

Nasz bohater ma do spełnienia trzy misje bojowe. Każda z nich rozgrywa się w innej części świata, na Środkowym Wschodzie, w Azji Południowo-Wschodniej, na Kole Polarnym. Wszystkie operacje są ściśle tajne i wyjęte spod jurysdykcji Sił Bezpieczeństwa Narodów Zjednoczonych. To misja jednego człowieka - nie mogą zostać wzięci żadni więźniowie, a w przypadku zagrożenia wróg musi zostać zlikwidowany.

Akcja gry toczy się w górnej części ekranu. W dolnej części umieszczony jest panel informacyjny.

Oprócz poszczególnych przedmiotów, które należy zebrać w celu ukończenia misji, w różnych miejscach dostępne są rzeczy, które mogą być pomocne agentowi.

W grze możesz napotkać taką broń, jak Tommy Gun, AK47, M60, Stoner Automatic, Dubeltówka, miotacz ognia, lekka rakietnica, ciężka rakietnica, lekki laser, ciężki laser, paralizator.

Każda misja wymaga innych zdolności i innych rodzajów broni. Do wykonania każdej misji niezbędne jest zebrane trzech charakterystycznych przedmiotów. Istotne dla poprawnego wykonania zadania jest zniszczenie wrogich obiektów.

Obsługa gry polega na poruszaniu joystickiem oraz korzystaniu z klawiatury (Spacja - wybór broni, Esc - opuszczenie gry, P - pauza).

Fabuła gry jest dosyć banalna, ale nie oznacza to wcale, że jest to zły pomysł. Każdy kto lubi sobie postrzelać, powinien po nią sięgnąć.

A.M.



THE BLUES BROTHERS

Producent: Titis

Nie będę zaprzeczał, że jest to stara gra. Na pewno większość z Was słyszała, jeśli nie grała w nią. Tym razem mamy możliwość zakupu oryginalnej wersji gry wraz z dwiema instrukcjami. Jedną w języku angielskim, a drugą w naszym ojczystym. Obie książeczki wraz z dyskietką znajdą się w estetycznie wykonanym opakowaniu, co staje się powoli standardem oryginałów.

Celem gry jest odnalezienie pięciu przedmiotów, które zostały skradzione braciom. Są to:

- poziom pierwszy - gitara,
- poziom drugi - mikrofon,
- poziom trzeci - wzmacniacz,
- poziom czwarty - plakat,
- poziom piąty - zezwolenie na koncert.

Bez tych przedmiotów nie może odbyć się ich występ. Dlatego też musisz je znaleźć. Ukończenie poziomu możliwe jest tylko wtedy, gdy odnajdziesz dany przedmiot. Jeżeli jednak go nie odszukasz, wówczas pojawi sie znak zapytania w tabelce przedmiotów, a wtedy nie pozostanie nic innego, jak zawrócić i zacząć przeszukiwanie od nowa.

Pierwszym Twoim ruchem jest wybranie zawodnika. Nie ma znaczenia, którym z braci bedziesz grać. Sukces zależy wyłącznie od Twoich umiejętności. Istnieje także możliwość gry dla dwóch osób. Opcja ta jest, niestety, źle rozwiązane, gdyż ekran przesuwa się tylko za jednym z braci, zapominając o drugim. Powoduje to, że jeśli jednym z nich znajdziesz się na piętrze, to nie widać, co drugi z nich robi.

Jak to zwykle w platformówkach bywa, napotykasz na swojej drodze różne przeszkadzające stwory. Żeby się przed nimi bronić, możesz korzystać ze znalezionych przedmiotów, np. skrzyń. Poza tym możesz wchodzić do sklepów, w których czasem znajdują się poszukiwane przedmioty, jak też zbój pragnący wyłoić Ci skórę.

Grafika stoi na przyzwoitym poziomie. Można więc miło spędzić czas. Fakt, że gra uruchamia sie na 512 kB pamięci może zadowolić niektórych użytkowników. Chociaż Amiga z 1MB to chyba już standard.

A.M.

dystrybutor: MarkSoft



CYBERKICK

Producent: L.K. AVALON

Na Dragonie, czwartym z wysłanych krążowników floty imperialnej, trwały przygotowania do lądowania. Marines szybko sprawdzali rynsztunek i zajmowali swoje miejsca na lądowisku. W chwili, gdy miało zacząć się odliczanie, od powierzni Marsa oderwały się dwa obłe błyszczące cygara. Błyskawicznie zlokalizowały cel i popłynęły ku niemu w surowej pustce kosmosu. Załoga Dragona zauważyła zagrożenie, kiedy było już za późno. Przestrzeń rozerwał pomarańczowy bąbel ognia - na tyle wielki, że renegaci z Marsa nie dostrzegli odrywającej się od niego zwiadowczej sondy - na swoje nieszczęście.

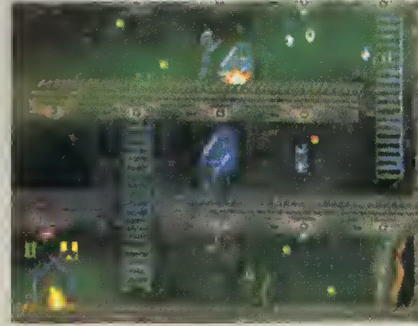
John Malkovitch, zwany przez kumpli z kompanii "Cyber Kick", sprowadził sondę do lądowania, a w chwilę później postawił swoją stopę na czerwonej powierzchni Marsa. Cel był prosty, a fakt, że jest sam, nie stanowił problemu. Johny tak naprawdę kochał samotność i misje bojowe. To było wszystko, czym żył. Obejrzał bazę, do której miał się dostać i ruszył na spotkanie z przeznaczeniem...

Jest to kolejna gra platformowa nie różniąca się niczym szczególnym od pozostałych wcześniej opisanych gier. Zadaniem Johny'ego jest zebranie wszystkich pojemników z radioaktywną substancją i ulokowanie ich na oznaczonych stanowiskach. Na drodze do celu staną renegaci i stworzone przez nich systemy obronne. Na listwie informacyjnej znajdują się: ilość regeneracji, modem teleportacyjny i zawartość plecaka antyradiacyjnego. Karta teleportacyjna umożliwia przemieszczanie się po terenie bazy z punktów teleportacyjnych. Zebrane pojemniki należy umieścić na odpowiednich stanowiskach.

Grę obsługuje się joystickiem: ruch w górę z wciśniętym strzałem powoduje uderzenie ręką, a samo wciśnięcie strzału powoduje kopnięcie. Przedmioty zbieramy, stając na nich i wychylając joystick w dół z wciśniętym strzałem.

Gra jest dosyć skomplikowana. Jej ukończenie nie jest takie proste. Oprawa graficzna, niestety, nie stoi na zadowalającym poziomie. Fakt, że jest to polska gra oznacza, że jej cena nie jest tak wygórowana. Czy musimy jednak pod względem wykonania aż tak odstawać od gier zachodnich? Może czas byłoby stworzyć coś naprawdę super?

A.M.



POLSKIE GRY



FIST FIGHTER

Producent: Zeppelin Games Ltd
L. K. AVALON

Z odgłosem pięści kruszących szczęki zaczynają się Mistrzostwa Pięściarzy - brutalne zawody, doprowadzające mięśnie i ścięgna do granic wytrzymałości, a nawet jeszcze dalej. Mistrzostwa odbywają się w trzech miejscach:

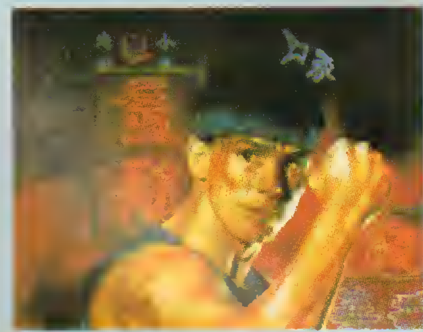
1. Egipt - palące słońce i brak wody, gorąco i jałowy krajobraz Środkowego Wschodu to test dla najtwardszych zawodników.
2. Japonia - ulice Tokio, spory kawałek drogi od zwyczajowych szlaków turystycznych, tylko szaleniec odważy się spacerować tutaj po zmroku.
3. USA - skraj długiej zakurzonej drogi, to miejsce zamieszkane przez kolesi o nikczemnym spojrzeniu, z pewnością nie nadaje się dla mięczaków.

Do dyspozycji masz ośmiu różnych pięściarzy. Każdy z nich używa innych ruchów. Istnieje wariant gry dla dwóch osób, co jest bardzo udanym rozwiązaniem. Grafika nie jest imponująca, ale mimo wszystko można się odprężyć (jeśli można to zrobić przy tego typu grze).

Muszę jeszcze powiedzieć kilka słów o instrukcji. Jak nas już L.K. AVALON przyzwyczaił, jest ona zaledwie czterostronicowa. Mimo tego, znajduje się w niej dużo przydatnych rzeczy. Oprócz dokładnego przetłumaczenia angielskich opcji, znajdują się tutaj krótkie charakterystyki poszczególnych zawodników. Szkoda jednak, że autorzy nie pokusili się o opisanie poszczególnych ruchów. Widać jednak niewielką poprawę w przygotowywaniu instrukcji. Nadal czekam, aż w polskich oryginałach ukazywać się zaczną szczegółowe instrukcje obsługi o znacznie większej objętości stron.

Tę grę polecam wszystkim fanatykom gier sportowych, a w szczególności maniakom karate. Na pewno nie jest to *Mortal Kombat*, ale swoje zadanie spełnia. Jeśli już znudził Cię *Body Blows*, to spróbuj swoich sił w **Fist Fighter**.

A.M.



PATROL COBRY

Producent: Atares

"Cobra" to śmigłowiec transportowy specjalnego przeznaczenia, którego pilot ma za zadanie przedostać się z bazy-laboratorium farmaceutycznego do zniszczonego trzęsieniem ziemi, nękanego szybko rozprzestrzeniającą się epidemią ciężkiej choroby miasta. Jedynym ratunkiem dla mieszkańców miasta jest lek, którego jedyny ładunek znajduje się na pokładzie "Cobry". Droga prowadzi przez zrujnowany podziemny system transportu, zatarasowany różnorodnymi przedmiotami.

Śmigłowiec może sobie torować drogę, przenosząc i odpowiednio ustawiając przedmioty (bloki).

Transportowane bloki posiadają różne właściwości w zależności od wyglądu, a ponieważ trzęsienie ziemi spowodowało "skażenie" bloków, należy je odpowiednio zdezaktywować, by móc bez przeszkód i zagrożeń kontynuować patrol. Dezaktywacji dokonuje się w bardzo prosty sposób, poprzez zrzucenie bloku o określonej barwie na blok o tej samej barwie. Obydwa bloki po dezaktywacji zmieniają kolor na zielony, zlewają się ze sobą i śmigłowiec nie jest w stanie ich poruszyć. Pilot ma do dyspozycji znajdowane w trakcie patrolu bomby oraz dwojakiego rodzaju "transformery", służące również dezaktywacji, ale w nieco odmienny sposób. Ma również beczki z paliwem, które może zatankować. Pilot ma do dyspozycji 3 maszyny. Jeśli osiągnie więcej niż 20.000 punktów oraz zakończy misję sukcesem otrzyma do dyspozycji dodatkowy śmigłowiec. W niektórych misjach paliwo można uzupełniać, nadlatując nad beczki. W innych musi zwracać uwagę na niszczące skupiska gazowych chemikaliów oraz żrących kwasów niszczących wirnik maszyny. Bloki, "transformery" i bomby podnosi się przytrzymując przycisk fire, gdy śmigłowiec znajduje się tuż nad podnoszonym obiektem.

Na dyskietce oprócz "Patrolu Cobry" znajdują się jeszcze dwie inne gry.

Pionier - jest to klasyczna gra logiczna będącą odmianą gry *Saper*. Celem gry jest odnalezienie, a następnie wysadzenie wszystkich min ukrytych na polu minowym.

Skoczek - także gra logiczna. Celem gracza jest wypełnienie ruchem gońca szachowego wszystkich szarych pól gry przy założeniu, że na każdym polu można stanąć jedynie raz.

Prezentowany przez firmę **Atares** zestaw zasługuje na uznanie. Pomimo słabej grafiki, każdy prawdziwy "myśliciel" z przyjemnością zechce się sprawdzić w grze . Takie gry powinny coraz częściej ukazywać się na polskim rynku. Muszę pogratulować firmie **Atares** udanego zestawu gier logicznych.

A.M.



WIRAŻ

Producent: Atares

Tym razem firma **Atares** prezentuje wyścigi samochodowe. Jeżeli ktoś widział *Super Cars 2*, to może zauważyć pewne podobieństwo. Oczywiście, nie będę zaprzeczał, że ta druga jest o niebo lepsza, ale liczy się fakt, że **Wiraż** jest naszym, rodzimym produktem.

Jak się można domyśleć, widok toru jest z lotu ptaka. Program pozwala na ściganie się do czterech pojazdów jednocześnie. Dzięki temu możesz zagrać wraz z trzema osobami. W tym przypadku niezbędne jest jednak zaopatrzenie się w moduł umożliwiający podłączenie czterch joysticków jednocześnie. Moduły te są również dostępne w firmie **Atares** na zamówienie. Oczywiście, grać można w dwie osoby bez żadnego dodatkowego wyposażenia.

Masz dwie możliwości gry: pucharową i arkadową (arcade). W systemie pucharowym można wybrać jeden z dwunastu widocznych torów oraz ustalić liczbę okrążeń do przejechania. W drugim systemie (arcade) nie ma możliwości wyboru trasy wyścigu, ani liczby okrążeń. Każdy z następnych torów jest trudniejszy od poprzedniego, a przeciwnikiem jest zawsze komputer (a raczej trzy). Jedyną możliwością przejścia do następnego etapu jest zwycięstwo nad komputerowymi kierowcami.

Nie da się porównać **Wirażu** z *Super Cars 2*. Oba programy, pomimo jednej wspólnej cechy, różnią się zasadniczo od siebie. Mimo wszystko uważam, że polska gra zasługuje na uznanie. Grafika nie jest porywająca. W grze znalazłem jedną wadą. W chwili, gdy komputerowi kierowcy wpadną w korek (po prostu zaczną się zderzać) znikają z ekranu. Jak już uda im się wydostać z tego zamieszania, wówczas obraz powraca do normy. Niekiedy zdarza się również, że samochód po prostu ucieka z toru i nie może na niego wrócić. Na szczęście, dzieje się tak tylko komputerowym kierowcom i nie jest to aż tak często. Poza tym można się trochę pościgać. Szczególną satysfakcję przynosi zabawa na dwie osoby. Polecam tę grę wszystkim fanom wyścigów samochodowych. Mam nadzieję, że kolejne produkty będą coraz lepsze.

A.M.





TIE FIGHTER

Producent: Lucas Arts

Zapewne większości tym, którzy grali w *X-Winga* firmy **Lucas Arts** nasuwała się nie raz myśl: "Jak by to było, gdyby zamiast po stronie kryształowo dobrych rebeliantów, stanąć u boku imperatora?". Nasza ulubiona firma pomyślała i o tym, wydając program **Tie Fighter - Defect on the Dark Side**.

Już od pierwszych chwil obcowania z grą, autorzy wprowadzają Cię w atmosferę nowej wielkiej przygody. Intro, jak na **Lucas Arts** przystało, jest wykonane perfekcyjnie. Znacznie poprawiono grafikę i animację. Większość pamięta zapewne skokowo przesuwające się niszczyciele z intra *"X-Winga"*. Tutaj ten mankament już nie istnieje. Całość zrobiona jest z dużą dbałością o szczegóły. Demo umiejętnie tworzy niepowtarzalny klimat walki.

Gra rozpoczyna się podobnie jak jej poprzednik. Znajdujesz się na flagowym statku Imperium i jesteś proszony o podanie imienia. Następnie można już rozpocząć służbę jako pilot myśliwca. A trzeba przyznać, że czasy są niespokojne. Co rusz dochodzi do wojen domowych, rebelianci rosną w siłę, a najwyżsi generałowie przechodzą na stronę powstańców. Nie więc dziwnego, że roboty jest po łokcie. Ale po kolei.

Na statku flagowym możesz potrenować latanie (*Training Simulator*) oraz walkę (*Combat Chamber*) na wszystkich dostępnych typach myśliwców. Imperium dba o wyszkolenie swoich obrońców, dlatego wybór misji jest dość bogaty. Jako kadet możesz także sprawdzić dane techniczne wszystkich walczących statków po obu stronach. Film Room przeznaczony jest natomiast do studiowania filmów nakręconych podczas bitew. Można tutaj na spokojnie ustalić własne błędy. Jeżeli już czujesz się na siłach, możesz przystąpić do poważnej walki z wrogami ładu i porządku.

Training Simulator jest specjalnym programem szkoleniowym dla początkujących pilotów. W praktyce oznacza to lot w dość wąskim tunelu i niszczenie nieruchomych celów, takich jak piramidki czy kule. Ktoś, kto grał w *X-Winga*, zapewne odnajdzie analogię tego treningu do opcji *Pilot's Prowing Ground*. Różnica jest jednak zauważalna. Trening w *X-Wingu* jest niesamowicie trudny: chociaż dorobiłem się stopnia generała, nie udało mi się ukończyć drugiego poziomu. Na szczęście tym razem programiści dostatecznie obniżyli poprzeczkę.

Combat Chamber z kolei jest symulatorem historycznych bitew Imperium (zwycięskich, rzecz jasna). Do każdej akcji dołączony jest szczegółowy raport. Oprócz niego skorzystać można z porad doświadczonego oficera. Dla każdego myśliwca przewidziano cztery misje. Po ukończeniu dwóch otrzymuje się brązowy medal, po trzech srebrny, a po skompletowaniu wszystkich - złoty.

Ostatnią opcją jest możliwość rozpoczęcia nowej kampanii przeciw rebelii (*New Battle*). Gra podzielona została na siedem bitew, z których każda zawiera średnio sześć misji. Uczestniczenie w walce polega na lataniu jednym z myśliwców z bogatego arsenału Imperium i wykonywaniu zadań.

Latać można na jednym z pięciu typów myśliwców. Postaram się je pokrótce omówić:

1. ***Tie fighter*** - najlżejszy myśliwiec. Jego zaletą są szybkostrzelne działka i duża szybkość. Zdecydowana wada to brak jakichkolwiek osłon, co czyni ten statek łatwym celem dla innych maszyn. Siła ***Tie fighterów*** leży bardziej w ich ilości, a nie jakości.
2. ***Tie interceptor*** - mój ulubiony starfighter, uzbrojony w cztery działka laserowe i opcjonalnie rakiety. Jest dość szybki, ale jak poprzednik po-

zbawiony osłon. Dobry do walk przeciw szybkim celom.

3. *Tie bomber* - ciężka maszyna przeznaczona do ataków na duże cele, takie jak korwety czy fregaty. W walce z myśliwcem nie ma wielkich szans.

4. *Tie advanced* - najnowocześniejsza maszyna szturmowa Imperium. Jako pierwszy uzbrojony jest w hipernapęd i osłony. Duża szybkość daje mu przewagę nad myśliwcami przeciwnika.

5. *Assault gunboat* - ciężki bombowiec wyposażony w pole siłowe. Dla myśliwców stanowi dość łatwy cel, ale jest postrachem korwet i fregat.

Jest jeszcze takie coś, jak *Tie defender*, ale cudem tym latasz tylko przez trzy misje i to w ostatniej kampanii.

Oprócz tego w czasie bitew masz do dyspozycji niesamowite spektrum środków walki, znacznie poszerzone w stosunku do pierwowzoru. Poczynając od kilku typów kontenerów, przez zmodyfikowane korwety, a kończąc na ciężkich platformach bojowych.

Przed rozpoczęciem misji należy zapoznać się z mapą oraz założeniami taktycznymi. O te ostatnie radzę zwrócić się do oficera (*Talk to flight officer*). Ten przedstawi cele, pierwszorzędne zadania, typ statku, którym będziesz latał oraz siłę przeciwnika. Czasem, nieco z tyłu, stoi jeszcze zakapturzony facet; od niego można dowiedzieć się, jakie specjalne życzenia odnośnie akcji ma Imperator. Te cele są ogólnie określane jako drugorzędne. Do statusu wykonania misji dostajesz się przez naciśnięcie klawisza "G". Cel do wykonania przedstawiony jest jako napis w kolorze żółtym. Kolor zielony to zadanie wykonane, a czerwony - niemożliwe już do zrealizowania.

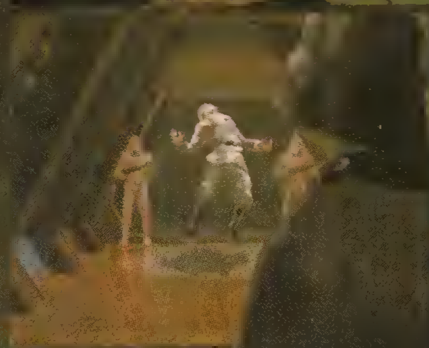
Po ewentualnym uzbrojeniu maszyny w rakiety następuje moment zrzutu do akcji (bardzo ładnie animowana scenka). Już po kilku chwilach walki z wrogiem rzucają się w oczy dwie rzeczy. Po pierwsze znacznie poprawiono grafikę. Dołożono cieniowania Gourauda, choć zasadnicze sprawy nie uległy zmianie. Nadal grafika jest wektorowa, a co za tym idzie szybka. Jeżeli liczbę detali ustawi się na najwyższy poziom, to obraz pola bitwy bardzo przypomina Rebel Assault. Niestety, nie będzie to udziałem posiadaczy sprzętu 386 (o 2 MB RAM nie wspominam). Na komputerze tej klasy naturalnie gra jest możliwa, ale z okrojonymi (czasem dość poważnie) szczegółami.






Druga sprawa to poziom walki przeciwnika. Rebelianci walczą z głową, inteligentnie, ale same misje są znacznie łatwiejsze niż w *X-Wingu*. Do dzisiaj z urazem wspominam chwilę, gdy w pojedynkę A-Wingiem broniłem frachtowca przed dwudziestoma Tie interceptorami i Tie bomberami. Gra **Tie fighter** jest znacznie prostsza i przyjemniejsza od poprzednika. Taktyka walki jest również nieco inna. Należy przyjąć do wiadomości, że maszyny Imperium są znacznie szybsze od rebeliantów. Wbrew pozorom stwarza to poważne problemy. Nie można bowiem na dłużej siąść na ogonie wroga ze względu na wspomnianą wyżej szybkość. Na szczęście, problem ten został rozwiązany. Za pomocą klawisza "Return" komputer automatycznie dostosowuje prędkość statku do prędkości celu. W oczy rzuca się także fakt, że siła Imperium leży w ilości rzucanego do boju sprzętu, a nie jego jakości. Ukończenie misji wymaga wykonania wszystkich misji pierwszorzędnych; misje drugorzędne można sobie od biedy odpuścić. Są także cele






OPISY





tzw. bonsunowe, przeznaczone na ogół dla asów. Dodatkowa trudność polega na tym, że nie bardzo wiadomo, co trzeba zrobić, by mieć je zaliczone.

Do dodatkowych innowacji można zaliczyć rozmowy pilotów między sobą. Nie jest to już tylko suche: "Zrozumiałem, wykonuję rozkaz". Piloci dodają też coś od siebie. Najlepszym przykładem może być misja druga z bitwy piątej.

Jeżeli chodzi o klawisze to nie widzę sensu, by je podawać. Spis wszystkich można otrzymać po naciśnięciu "K". W zasadzie funkcje są takie same, jak w *X- Wingu* i starzy weterani nie będą mieć z nimi żadnych problemów. Lepiej wykonano także mapę taktyczną. Można ją przełączać na tryb 2D/3D klawiszem "Spacji".

Myśliwce imperatora, podobnie jak myśliwce powstańców, posiadają komputery pokładowe oraz przedni i tylny radar, podświetlające aktualny cel.

W stosunku do *X-Winga* zwiększono liczbę dostępnych rakiet. Jest ich teraz sześć różnych typów: *concusion missile* (i jej odmiana *advanced*) oraz *torpedo* (i jak wyżej) służą do niszczenia myśliwców i mniej opancerzonych statków, natomiast z heavy bomb i heavy rocket porywać się można nawet na platformy bojowe.

Statki Imperium mają jeszcze jedną interesującą cechę. Nad celownikiem działka znajdują się trzy małe kreski. Zapalenie się na czerwono pierwszej z lewej oznacza zagrożenie ze strony myśliwca przeciwnika. Zielona lampka pośrodku wskazuje, iż dostałeś się w zasięg ognia dużego statku i może być gorąco. Natomiast błyskająca lampka z prawej ostrzega Cię o namierzeniu przez wyrzutnię rakiet. W przypadku odpalenia takiej w Twoją stronę, należy jak najszybciej ją wykryć i zniszczyć.

Kolejną bardzo cenną nowością jest automatyczne przywracanie pilota do życia. Po obejrzeniu ceremonii pożegnalnej lub sceny z więzienia powstańców można kontynuować zabawę jak gdyby nigdy nic. Zniknął całkowicie problem żonglerki plikami dla zabezbieczenia swego losu. Ponadto do swoich danych można dostać się przez klawisz "Esc".

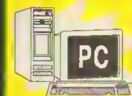
Jak już wspomniałem, gra nie jest zbyt trudna, zatem każdy chyba zobaczy ceremonię wręczania medalu po pomyślnym ukończeniu bitwy bądź scenkę odznaczenia bohatera Sekretnym Orderem Imperatora, najwyższym imperialnym odznaczeniem. Każdą kampanię kończy oczywiście animowana scenka z życia Imperium. Po ukończeniu kampanii wszystkie zawarte w niej misje można zaliczyć jeszcze raz w ***Combat Chamber*** i powspominać z łezką w oku dobre czasy lub pochwalić się przed kumplem, młodszym bratem etc. jaki to byłeś wspaniały.

Cóż mogę jeszcze dodać? Jest to z pewnością najlepszy program, jaki ostatnio widziałem. Jego klasa jest niezaprzeczalna dzięki nowatorskiemu bądź co bądź pomysłowi i naprawdę kunsztownemu wykonaniu. Grafika stoi na bardzo wysokim poziomie, muzyka jest wprost doskonała i uzupełnia atmosferę całej batalii. Twórcy programu obdarzyli go także naprawdę dużą liczbą sampli mowy, także podczas bitwy. Niestety, aby je wszystkie usłyszeć, trzeba posiadać 4 MB RAM (no i kartę dźwiękową). W ogóle, jedyną wadą **Tie Fightera** są dość wysokie wymagania sprzętowe, niezbędne do pełnej radości. Poza tym program zasługuje na ocenę bardzo dobrą (z plusem).

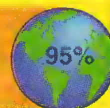
Kończąc, mogę tylko zasugerować unikanie torped nieprzyjaciela, a także większych jego statków. Poza tym życzę medali, awansów i pomyślnego ukończenia gry. Twój oddany sługa ciemnej strony

Piotr Bilski "Alien"





S Y M U L A C J A



PC

386 DX
4 MB RAM
Sound-Blaster





Producent: Core Design

Czy lubisz kierować bandą uzbrojonych po zęby robotów-mutantów poruszających się w świetnie wykreowanym 3-wymiarowym środowisku, których jedynym celem (a więc także i Twoim) jest strzelanie, podkładanie ładunków wybuchowych, mordowanie z zimną krwią, niszczenie samochodów i innych pojazdów, burzenie domów, palenie, jeszcze raz strzelanie i tak w kółko? Skracając to do kilku słów: czy masz ochotę na zabawę w totalną destrukcję, a jednocześnie odegranie roli zbawcy ludzkości? Jeśli Twoja odpowiedź brzmi "tak", jesteś godzien, aby spróbować swoich sił w **Skeleton Krew**, grze, która już niedługo podbije serca posiadaczy A1200 i CD32. O ile już tego nie zrobiła.

Historia programu zaczęła się ponad rok temu, kiedy to w głowie niejakiego pana Jamesa Rymana, etatowego grafika w firmie **Core Design**, narodziła się koncepcja programu stanowiącego mieszankę (wybuchową chciałoby się rzec) komiksu z prostą ideą strzelania do wszystkiego co się rusza. "To już było!" - powiedzieliby znawcy tematu i z pewnością mieliby rację. Jednak dzięki artystycznej wprost wizji grafiki, którą Rayman obmyślił sobie na potrzeby gry, ten ograny na setki sposobów pomysł okazał się na tyle interesujący, że **Core Design** postanowiła zająć się nim na poważnie.

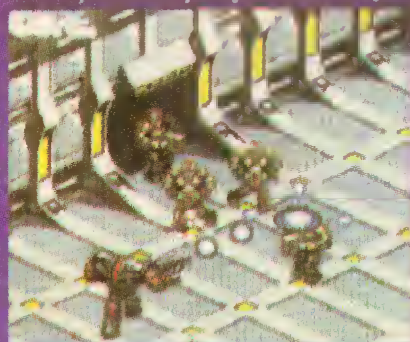
Na "artystyczną wizję" Rymana składają się przede wszystkim postacie głównych bohaterów **Skeleton Krew**. Członkowie tytułowej formacji zaprojektowani zostali z rozmachem jako hybrydy człowieka z elektronicznym i wojskowym "złomem", co w sumie dało efekt zbliżony do cyber-punka z odrobiną mody na ubranka typu high-tech. To od strony wizualnej. Strona techniczna jest równie interesująca, gdyż na każdą postać wykorzystano po dwa sprite'y: jeden dla górnej połowy ciała, a drugi dla dolnej. Umożliwiło to autorom wprowadzenie innowacji polegającej na tym, iż idąc przed siebie członkowie **Skeleton Krew** mogą równocześnie prowadzić ogień powiedzmy na skos. Dla otrzymania tego efektu zespół **Core Design** poświęcił naprawdę sporo energii i czasu, ale trzeba przyznać, że opłacało się.

Druga rzecz, na którą warto zwrócić uwagę w odniesieniu do grafiki, to wspaniale wykreowane otoczenie, w jakim rozgrywać się będzie akcja **Skeleton Krew**. Jest to więc trójwymiarowe środowisko również stylizowane na cyber-punka. Z tego względu na ekranie dominować będą ciemne kolory. Jeśli dobrze się jednak przyjrzeć i policzyć, to z zaskoczeniem można stwierdzić, iż znajdują się tutaj równocześnie 64 kolory przydzielone po połowie odpowiednio sprite'om postaci oraz samemu tłu. Jak to zostało zrobione pozostanie pewnie tajemnicą **Core Design.** Sprite'y wszystkich postaci w tym i Twoich przeciwników są bardzo duże, nie powinno być więc żadnych problemów z identyfikacją, kto jest kto. Podobnie rzecz ma się z ekranem gry, który również jest bardzo czytelny, a ponadto nie zasłaniają go żadne zbędne wskaźniki (z wyjątkiem malutkiego licznika punktów - ten jest jednak niezbędny).

Dzięki wszystkim tym zabiegom grający będzie miał szansę poczuć smak niebezpieczeństwa i strachu towarzyszący członkom zespołu **Skeleton Krew** w każdej akcji... a przynajmniej hasła w tym tonie głoszą ulotki reklamowe. Zostawiając jednak na boku scenariusz gry i oprawę reklamową towarzyszącą grze, to rzeczywiście trzeba przyznać, iż od strony graficznej program został wspaniale dopracowany. Pozostałe aspekty gry są równie wspaniałe, lecz to sprawdź już naocznie (nausznie!?).

Piotr Orcholski

P.S. Fabułę gry podarowałem sobie jako, że w strzelaninie, a czymś takim jest w końcu **Skeleton Krew**, nie jest ona istotna. Jeśli będziesz chciał wiedzieć, o co walczysz, wystarczy że obejrzysz sobie "intro" programu - ono wszystko tłumaczy.





ZRĘCZNOŚIOWA

90%

1MB RAM
też AGA

CD32

OPISY



ROBINSON'S REQUIEM



Producent: Silmaris/Daze

Nazywam się Robinson. Jestem agentem Secret Space Agent Force. Właśnie po wykonaniu kolejnego zadania udaję się na zasłużony urlop w drugim końcu galaktyki. Mój patrolowiec prowadzony przez komputer bezpiecznie przemierza kosmos. Wtem rozlega się sygnał alarmu. "Awaria silników! Awaria silników!" - powtarza monotonnie pokładowy interkom. "Co za pech - myślę, klnąc w duchu - że też akurat mnie się to musiało przydarzyć. I to teraz, gdy właśnie udaję się na zasłużony wypoczynek! Nawet nie wiem, gdzie jestem!" Ostatkiem ciągu zmierzam w kierunku najbliższej planety. Nie wiem, jaka to planeta. Na szczęście, przyrządy informują, że posiada ona powłokę tlenową i nadaje się do życia. Gdy statek pokonał atmosferę, udaje mi się wyskoczyć na spadochronie. Bujając się na linkach uprzęży, obserwuję eksplozję mojego pojazdu. Wreszcie dotykam stopami ziemi. Ciekawe, czy żyją tu ludzie? Można się spodziewać jakichś niebezpiecznych zwierząt. Czuję się zupełnie tak, jak bohater starożytnej ziemskiej powieści "Robinson Cruzoe".

Tak oto znalazłeś się, drogi Graczu, w obcych sobie warunkach. Musisz przeżyć na nieznanej planecie, a masz przeciwko sobie wszystko: faunę, florę, warunki atmosferyczne. Taki jest sens nowej gry firmy **Silmarils** pt. **Robinson's Requiem**.

Jak już wspominałem, Twoim zadaniem w grze jest przeżyć. Nie będzie to łatwe. Poruszając się po planecie, napotkasz nie tylko zwierzęta, ale również wrogo usposobionych tubylców. Musisz zwracać pilną uwagę na stan swojego zdrowia, ponieważ nie wiesz, czy w powietrzu nie czają się śmiercionośne bakterie. Dobrze też jest kontrolować swoją pozycję na mapie okolicy. Poza nią nie posiadasz zresztą niczego, co mogłoby Ci pomóc w Twoich zmaganiach. Broń i żywność musisz dopiero znaleźć. I wywalczyć!

Twoim pierwszym zadaniem powinno być odnalezienie wraku statku kosmicznego, a następnie apteczki zawierającej wszystkie najpotrzebniejsze medykamenty. Dalej już normalka, jak w tego typu grach. Chodzisz, rozmawiasz, zabijasz, zbierasz, kompletujesz. Aż do pomyślnego zakończenia.

Co wyróżnia **Robinson's Requiem** spośród innych tego typu gier? Przede wszystkim należy zwrócić uwagę na świeżość zastosowanego pomyslu. Nie przypominam sobie, aby istniala gra, która w tak pomyslowy sposób pokazywalaby, jak należy przeżyć w ekstremalnych warunkach. Na dobrą sprawę **Robinson's Requiem** tworzy nowy podgatunek w grach komputerowych, który można by nazwać survival computer games (ale sobie wymyśliłem, co?).

Drugi aspekt to wysoki poziom grafiki (3D, 256 kolorów). Zastosowano tu skrzyżowanie wektorówki cieniowanej ze skalowaną grafiką bitmapową. Inna sprawa, że najwyższy poziom detali obrazu nie będzie dla każdego dostępny. Na PC 386 czy na Amidze 500/600 (konieczne 2MB RAM) da się go oczywiście uzyskać, ale program będzie chodził nieco wol-







no (oczywiście, wersja na peceta będzie szybsza, niż wersja na A500/600). Na szczęście, można ustawić wielkość ekranu gry i poziom detali obrazu na minimum i wtedy gra będzie działała OK (nie wspominając, że na Amigę 500/600 została przygotowana specjalna wersja w 32 kolorach). Niemniej zalecany sprzęt to PC 486DX/33 MHz lub A1200 z HD i rozszerzenie pamięci (uwaga, w przypadku braku rozszerzenia w A1200, grę należy "odpalać" z Shella albo korzystać z wersji dyskietkowej, bo może się to skończyć nawet uszkodzenie HD).

Przejdźmy teraz do fabuły. Niestety, mimo nowatorskiego pomysłu samo granie nie powoduje ekstazy u gracza. Im dalej, tym bardziej ponuro. Na dobrą sprawę nic się nie dzieje! Wyraźnie brakuje tu, jak to w grach typu RPG powinno być, powiązania kolejnych przygód w ogólną fabułę. Błąkasz się więc po obcym lądzie i nie bardzo wiesz, co dalej ze sobą począć. Jedynym wyjściem jest dokładnie zbadanie całego dostępnego terenu, ale czy na turystyce ma polegać RPG?! Z drugiej strony, gdybym osobiście znalazł się na obcej planecie, faktycznie nie pozostawałoby mi nic innego, jak zbadać teren - tylko że wtedy byłoby to życie, a **Robinson's Requiem** to gra komputerowa, która m u s i wciągać swoją fabułą.

Tyle o samej grze. Wybór, czy spróbować swoich sił, czy też nie, pozostawiam Tobie. Jedno chciałbym tylko powiedzieć - na pewno warto tę grę chociaż zobaczyć.

Mały Misio

ROLE-PLAYING

65%

PC

386 DX
4 MB RAM
7 MB HDD

500/600
2 MB RAM
też AGA





Producent: ID Software

Jeśli ktoś chciałby kiedykolwiek pokusić się o wyznaczenie przełomowych momentów w historii gier komputerowych, to z całą pewnością jednym z nich byłby rok 1993, kiedy to zdumionym oczom graczy ukazał się *Doom*. Wiem, że brzmi to nieco podniośle, co w dodatku musi wspaniale kontrastować z bardzo przyziemną tematyką *Dooma*, lecz fakty wyglądają właśnie tak, że w chwili obecnej gry możemy dzielić na te, które powstały przed *Doomem* i na te, które powstały po nim. Należałoby tutaj wprowadzić nawet odpowiednie skróty: BD - before *Doom* (przed *Doomem*) oraz AD - after *Doom* (po *Doomie*). Praktyczne zastosowanie dla tych oznaczeń szybko by się znalazło. Ot, można je na przykład umieszczać na opakowaniach wszystkich gier. Kupujący widząc literki AD lub BD od razu wiedziałby, czy rzecz jest warta zachodu, czy też należy omijać ją z daleka. Myślę, że to dobry pomysł, choć na pewno nikt się nim nie zainteresuje - a to z tego prostego powodu, iż nie leży w interesie sprzedawców informowanie klienta, że dany program wcale nie jest taki dobry, jak sugeruje to jego opakowanie. Dotyczy to oczywiście programów, które powstały przed *Doomem*.

Cała ta teoria nowych oznaczeń na pudełkach gier ma niestety jeszcze jedną słabą stronę. Miłośnicy komputerowej rozrywki odnotowali właśnie bowiem kolejny znaczący moment w historii gier, co równałoby się wprowadzeniu trzeciego już oznaczenia. Sam przyznasz, że trzy to już za dużo, w związku z czym lepiej zamknąć całą sprawę od razu. Co się zaś tyczy tego historycznego momentu, to wieści, jakie dochodzą do nas z **ID Software**, niezbicie świadczą o zakończeniu prac nad drugą częścią rzeźni wszechczasów opatrzonej jakże wspaniale brzmiącym tytułem: **Doom 2**.

Nowy hit (bo jestem pewien, że będzie to hit) chłopaków z **ID Software** nie różni się zbyt mocno od swojego pierwowzoru... z kilkoma małymi wyjątkami. Zasadniczy cel jest ten sam: totalna eksterminacja. Natomiast te kilka wyjątków to nowe "story" dołączone do gry, choć zupełnie nie wiem, po co (zawsze powtarzam, że nie ważne jest gdzie i po co strzelasz, ważne jest jak celnie strzelasz). Opowiada ono o tym, jak to po powrocie na Ziemię zamiast uśmiechniętej żony czekającej w drzwiach i pysznego obiadku na stole zastałeś jeszcze większe bagno, niż miałeś przyjemność oglądać w części pierwszej. Obcy opanowali Ziemię i teraz coś z tym trzeba zrobić. Oczywiście, do tego zadania wyznaczono Ciebie. Good Luck.

Kolejna nowość, która wprawi pewnie w ekstazę co bardziej zatwardziałych Doomowców, to aż pięć poziomów trudności. Cztery początkowe znasz już z części pierwszej, natomiast ostatni, Nightmare, to prawdziwy koszmar. Jest on tak trudny, że komputer żąda potwierdzenia dokonania wyboru. Słowa: "*Czy jesteś pewien? Ten poziom nie jest nawet odrobinę uczciwy*" mogą zmusić do zastanowienia. Choć nie na długo, oczywiście. Cała trudność przy Nightmare polega na tym, że komputer dysponuje tutaj nieograniczoną liczbą potworów, które w dodatku bez przerwy teleportują się, i to najczęściej za Twoje plecy. Robią to tak często, że odnosi się w końcu wrażenie, jakby obok znajdowała się wielka chłodziara po brzegi wypełnioną Obcymi stworzeniami, z której komputer co sekundę wyciąga do walki świeżo rozmrożone potworki. Hmm, to byłaby pierwsza trudność. Druga to prosty fakt, iż Twoi przeciwnicy znacznie szybciej i znacznie celniej strzelają. Trzecia i ostatnia natomiast przeszkoda na drodze do chwały to aż sześć nowych rodzajów stworzeń, które spotkasz na swojej drodze. Należy do nich między innymi kulisty potwór wypełniony po brzegi latającymi czaszkami, które wyskakują z niego w tempie jedna na trzy sekundy. Sprawia to, że w bardzo krót-





kim czasie dookoła Ciebie może znaleźć się ich powiedzmy z dwadzieścia. Powiesz, oczywiście, że trzeba rozwalić ich źródło i uciąć sprawę. Pewnie, że trzeba, tyle tylko, że czaszki pilnują swojego tatusia i starają się nie dopuścić Cię do niego. Jeśli więc nie załatwisz go w ciągu pierwszych kilku sekund, kiedy czaszek jest jeszcze niewiele, to później możesz mieć problem nie tylko z pozbyciem się tatusia, ale i z własnym przeżyciem. Poza tym zabity potwór wybucha, zostawiając po sobie kilka dodatkowych, osieroconych czaszek, którymi oczywiście powinieneś się zaopiekować. Piszę to wszystko po to, żeby dać Ci obraz tego, jak wygląda... najsłabszy z tej szóstki nowych znajomych. Teraz możesz zacząć myśleć o pozostałych. Aha, żebyś przypadkiem nie popadł w mylne przekonanie, że potwory te zobaczysz tylko w Nightmare. Nie łudź się. Biegają one po wszystkich poziomach trudności łącznie z najłatwiejszym. Co się zaś tyczy Nightmare, połącz teraz wszystkie te rzeczy, o których mówiłem, w jedną całość, a okaże się, że ukończenie choćby pierwszego levela jest niezwykle trudne. O pozostałych zaś nie ma nawet co marzyć. Szczerze. Wiem, gdyż próbowałem.



Ostatnia rzecz, którą można traktować jako nowość, to architektura **Doom 2**. Nie wiem, kto w **ID Software** jest odpowiedzialny za rozwiązania architektoniczno-przestrzenne w grze, ale trzeba przyznać, że robotę wykonał świetnie. Nawet najbardziej skomplikowane etapy części pierwszej "chowają się" przy tym, co zobaczysz teraz. Struktura poszczególnych leveli rozrosła się bowiem nie tylko wszerz i wzdłuż, ale również w górę i w dół. Oznacza to na przykład wielkie hale, w których stojąc na dole nie będziesz widział sufitu, zaś stojąc u góry nie zobaczysz dna - a wtedy zastanawiaj się, człowieku, czy tam w ogóle jest jakiś sufit lub jakieś dno. Równie trudne i wymagające myślenia będzie także odnalezienie wszystkich kluczy, a następnie drzwi, do których mógłbyś je włożyć. W obydwu przypadkach często zetkniesz się z następującym problemem: "Widzę klucz, ale jak mam się do niego dostać, naprawdę nie wiem". Tak, tak, poruszanie się w Doom 2 wcale nie jest łatwe. Ilość wind, dźwigni, przełączników, teleportów, ruchomych platform i fałszywych ścian może przyprawić o zawrót głowy. A raczej nie ilość, lecz dojście, jak to wszystko, do cholery, działa. No cóż, nigdy nie mówiłem, że **Doom 2** to łatwa gra.

Na zakończenie czas powiedzieć kilka słów o grafice i dźwięku. Hmm, jakby to ująć. Zasadniczo ani jedno, ani drugie nie różni się od tego, co widziałeś i słyszałeś w części pierwszej. Masz jednak możliwość wyboru aż pięciu poziomów jasności ekranu, odpowiednio do własnych upodobań, co znacznie ułatwia grę. Znajdziesz też pomieszczenia, w których nawet największe rozjaśnienie ekranu nie poprawi marnej widoczności. Ot, widział będziesz na trzy kroki przed siebie plus ewentualnie własną śmierć. Kropka.

Mam nadzieję, że ten krótki opis zachęci Cię do "podoomania" sobie nad **Doom 2**. Jest on w zasadzie skierowany tylko do tych, którzy nie zetknęli się z częścią pierwszą. Wierz mi, naprawdę warto. Co zaś się tyczy tych, którzy widzieli już Part One, to jestem pewien, że w chwili, kiedy ukaże się ten numer, będą właśnie kończyli ostatni, 36 etap. Życzę powodzenia.

Aha, jeszcze coś. Chodzą słuchy o wersji kompaktowej **Doom 2** liczącej sobie 810 leveli. Chyba zaschło mi w gardle.

Piotr Orcholski

P.S. Sprawdziłem kilka kodów, które chodziły pod *Doom 1*. Otóż chodzą one także pod Doom 2. Bawcie się dobrze: IDDQD - nieśmiertelność oraz IDKFA - pełne uzbrojenie.





ZRĘCZNOŚCIOWA

100%

PC

386 DX
4 MB RAM

OPISY



Producent: REKO Productions

Karciane gry zwykle nie grzeszą jakością wykonania, szczególnie pod względem grafiki oraz dźwięku. Oczywiście, jest cała masa tzw. "rozbieranych pokerów", gdzie zadbano jedynie o grafikę (choć w większości przypadków i tak nie zrobiono tego w sposób zadowalający). Firma **REKO Productions** poszła o krok dalej, wypuszczając komputerową adaptację pasjansa z ciekawą grafiką i dobrym dźwiękiem, a w dodatku tylko w wersji instalacyjnej na HD. **REKO** zadziwia jeszcze pod innym względem - jest to gra przeznaczona tylko dla Amigi 1200 /4000, czyli maszyn z kośćmi AGA, a w dodatku jest SHAREWARE!

Na wstępie zastrzegam, że **Klondike 2** wymaga komputera w naprawdę niezłej konfiguracji sprzętowej. Musi więc to być przynajmniej Amiga 1200, oczywiście z twardym dyskiem. Ekran gry jest w trybie wysoko rozdzielczym 640x512, tak więc zastosowano interlace. Niestety, aby **Klondike 2 Deluxe** mógł pokazać się w całej swojej krasie, niezbędny wręcz jest monitor multisynchroniczny, który umożliwia pokazywanie najwyższych rozdzielczości bez przeplotu.

Nie zamierzam się rozczulać nad grywalnością pasjansa. Zdobył on sobie przez stulecia ogromną popularność właśnie tym, że może być rozgrywany w zasadzie przez każdego (oczywiście, jeżeli ta osoba zna reguły gry).

Wykonanie jest tym, do czego **Klondike 2** z pewnością przyciągnie uwagę każdego komputerowego karciarza. Szkoda troszeczkę, że w **Klondike 2** nie ma efektu "przeciągania" kart przy trzymanym przycisku myszy (tak, jak jest np. w najprostszym pasjansie pod Windows), który bardzo uatrakcyjnia grę. Może następnym razem?

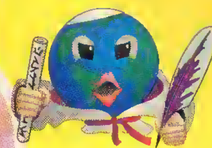
Stopień rozbudowania gry nie jest może najwyższy, lecz czego można oczekiwać od pasjansa i to w dodatku shareware'owego? Jako pewien dodatek mogą posłużyć opcje wyboru oraz własnej kreacji kart do gry. Do programu dołączone są trzy talie: jedna z panienkami (ubranymi), druga - tradycyjna, trzecia - fantastyczno-komiczna (możecie podziwiać je na zdjęciach obok), zaś już od pewnego czasu krążą coraz to nowe karty, bądź to firmowane przez **REKO**, bądź też produkcji innych amatorów pasjansa. Autorzy do gry dołączają plik tekstowy szczegółowo wyjaśniający reguły gry w pasjansa oraz, krok po kroku, w jaki sposób stworzyć własną grafikę kart (naprawdę przyjemnie się tworzy własne talie, a praca ta dostarcza dużo satysfakcji - choć fakt, trzeba mieć trochę wiedzy w posługiwaniu się programami malarskimi, bez których ani rusz). Wszyscy karciani oszuści mogą próbować swych sił na wyższych poziomach trudności, lecz wówczas ułożenie pasjansa graniczy z cudem.

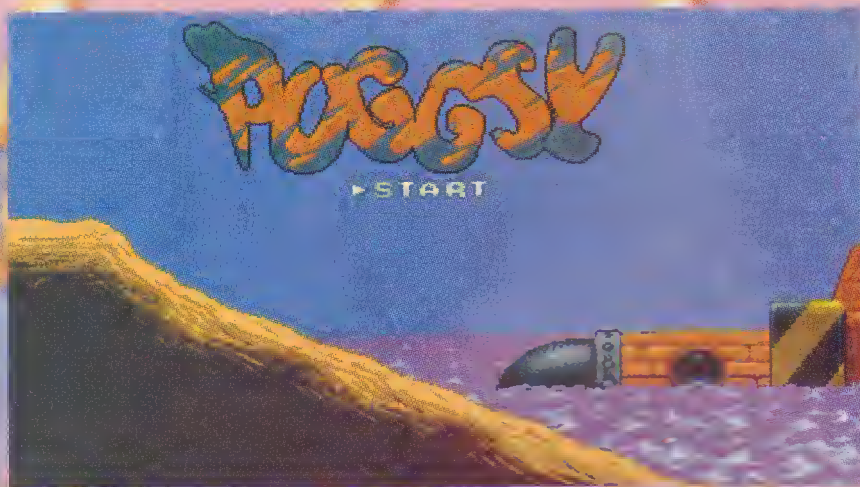
Podsumowując tę krótką recenzję, **Klondike 2 - Deluxe** jest bardzo ciekawą propozycją dla tych, którzy mają odpowiedni sprzęt oraz (przede wszystkim!) są zainteresowani grami karcianymi. Jest również jakby wyjątkiem, gdyż nie spotkałem dotychczas (Wolfensteiny mają ładną grafikę, ale ja ich nie trawię) tak dopracowanej gry Shareware'owej. Brawo **REKO**, czekamy na Wasze następne produkty!

Frodo Baggins









Producent: Psygnosis

Mały, pomarańczowy, z wielgachnymi uszami (czy to są uszy?), krótkimi rękoma i kulfoniastym nosem - oto **Puggsy** czyli najnowsze dziecko firmy **Psygnosis**. Widać, że twórcom gier brakuje oryginalnych pomysłów, bo takie monstra nie powstają bez powodu. Idiotyczny wygląd głównego bohatera można oczywiście wytłumaczyć jego kosmicznym pochodzeniem, chociaż nie wydaje mi się, aby w najdalszych zakamarkach wszechświata urodziła się taka pokraka.

Podczas jednej z międzyplanetarnych podróży Puggsy zgubił się i chcąc zapytać o drogę, wylądował na jednej z okolicznych planet. Miał pecha, bo gdy tylko wysiadł ze swojego szałowego pojazdu, grupka tubylczych kieszonkowców ukradła mu jego wehikuł. Puggsy w poszukiwaniu swojego statku zagłębił się w zagadkowe przestrzenie planety, która pełna jest najróżniejszych zagadek i niebezpieczeństw. Od Ciebie zależy, czy uda mu się odzyskać swój pojazd.

Zagadki występujące w grze opierają się na wykorzystywaniu znalezionych przedmiotów, np. rzucenie palącej się zapałki na świeczkę powoduje zapalenie się knota świecy, która z kolei umożliwia Ci... itd. itp. W tym miejscu muszę pochwalić (po raz pierwszy i ostatni) sposób, w jakim zostały uwydatnione właściwości poszczególnych przedmiotów. Wreszcie hak jest hakiem, zaś beczka beczką, a ma na to wpływ nie tylko naturalny wygląd, ale głównie zgodne z rzeczywistością zachowanie. Pamiętam, jak się zdziwiłem, gdy podczas swobodnego spadania w głąb wąskiego wąwozu, trzymany w ręce hak pomógł mi zaczepić się o postrzępione krawędzie bocznych ścian. Dużym utrudnieniem całej zabawy jest mała "ładowność" Puggsy'ego, który nie dysponuje żadną kieszenią i w związku z tym może przenosić tylko jeden przedmiot, trzymając go po prostu w ręce. Z każdym posiadanym przedmiotem można wykonywać kilka czynności - rzucić go przed siebie, położyć na ziemi, otworzyć (wszelkie pudełka i skrzynie) lub w wypadku pistoletu strzelić.

Charakter gry przypomina bardzo pospolitą serię przygodówek z jajowatym odtwórcą w roli głównej o imieniu Dizzy. Wydaje mi się jednak, że **Puggsy** nie dorównuje swojemu poprzednikowi. Gra jest bardzo nużąca - spacerowanie ociężałym potworkiem w poszukiwaniu odpowiednich przedmiotów staje się w miarę upływu czasu istną udręką. Dizzy swoją różnorodnością scenerii zachęcał gracza do rozwiązywania kolejnych zagadek - każdy chciał się za wszelką cenę dowiedzieć, jakiej krainy strzeże ziejący ogniem smok lub co znajduje się na dnie głębokiej studni. Niestety, chociaż grafika produktu firmy Psygnosis do złudzenia przypomina poprzednie ich programy (Beast, Leander), nie wiem czy komukolwiek będzie zależało na dobrnięciu do końca tej udręki, tfu! chciałem powiedzieć - przygody.



Gra nie ustrzegła się też błędów natury technicznej. Pierwszy, a zarazem najgłupszy, popełniono w sposobie zapamiętywania aktualnego stanu gry. Ja rozumiem, że można wprowadzić system kodów, ale żeby każdy z nich musiał składać się z dwudziestu siedmiu znaków?!! Panowie, to nie jest numer sejfu szejka arabskiego, tylko gra dla dzieci od lat pięciu! Skoro ja sam w czterech przypadkach na dziesięć mylę się przy wpisywaniu tej cyfrowej epopeji, to co dopiero będzie w przypadku takiego małego berbecia. Nie prościej byłoby "zasejfować" stan na dyskietce?

Po drugie i ostatnie gra została zrobiona z myślą o posiadaczach Segi, która jak powszechnie wiadomo bazuje na kilkubuttonowych joypadach, co spowodowało, że konwersja na Amigę posiada niewygodny interfejs użytkownika (zamiast drugiego Fire używa się klawisza Space z klawiatury).

Jak zdążyliśmy się już wszyscy przyzwyczaić, firma Psygnosis każdy swój produkt lubi opatrzyć doskonałą introdukcją. Tak jest i w tym przypadku - niestety nie grzeszy ona długością. Co się tyczy samej gry, jest ona na tyle nudna, aby przeciętny amator rozwiązywania zagadek po kilku dniach (najwyżej) zniechęcił się do niej na zawsze.

Podsumowując, krótko oraz zwięźle - monotonia i tyle.

Ś.P. Benny Bill

ZRĘCZNOŚCIOWA

67%

1MB RAM

AMIGA



CIVILIZATION

Producent: MicroProse

Ta gra stala się już niemal legendą. W niniejszym artykule chciałbym przedstawić Wam, Drodzy Czytelnicy, tekst nieco odmienny od wszystkich tych, które dotąd mieliście okazję przeczytać. Znajdziecie odpowiedzi na najbardziej nurtujące Was pytanie: jak prowadzić wojnę i jak się do niej przygotowywać? Dowiecie się również o brudnych sztuczkach i błędach programistów, które można wykorzystać w swoich zmaganiach z innymi cywilizacjami. Niech opowieść się rozpocznie...

I. SZTUKI I SZTUCZKI

Pisząc tak ogromną grę, jaką niewątpliwie jest **Civilization**, nie sposób ustrzec się błędów. Nawet programiści z **MicroProse** pozostawili w swoim cudeńku parę kruczków, z których część ulatwi Ci, zaś część zdecydowanie utrudni prowadzenie Twojej cywilizacji.

1. Rewolucja.

Jeżeli w żadnym z Twoich miast nie ma Piramid, a wywolasz rewolucję, przez trzy tury rządzić będzie anarchia. Można ten mało ciekawy okres ominąć w prosty sposób. Po wyrażeniu zgody na rewolucję zapisz stan gry, a następnie wczytaj go. Momentalnie zostaniesz przywitany okienkiem z wyborem rządów.

2. Budowanie irygacji, kopalń, kolei itp. oraz dłuższe poruszanie się w jednej turze.

To chyba jeden z najciekawszych tricków. Do jego zadziałania niezbędne jest ustawienie w Options - End of Turn. Teraz wydajesz jednostce osadników polecenie budowy (czegokolwiek). Po zakończeniu tury klikasz na pracujących osadników i "wybierasz" ich. Przerwą budowanie, znowu zaczną migać, lecz będą mieli wykonaną pracę za jedną turę. Teraz znowu każ im budować irygację, a po zakończeniu tury po raz kolejny wybierasz ich itd. W ten sposób w jednej turze można postawić kopalnię, którą normalnie buduje się przez tur dziesięć. Oczywiście, poza budową irygacji, kopalń, dróg, kolei sztuczkę tę można wykorzystać do budowy fortów, czy "wyczyszczania zanieczyszczeń". Można ją zastosować, aby umożliwić osadnikom dalsze poruszanie się (ale tylko na drogach). Gdy osiągną już powiedzmy 0.1 ruchu (dalszy zakończy ich turę), wystarczy zacząc nimi jakąs pracę (budowę irygacji, kopalni itp.), a po chwili znowu ich wybrac. Abrakadabra i osadnicy mają cały, pelny ruch z powrotem!

3. Gra według rozkazów gracza, oszustwa komputera.

W celu znacznego utrudnienia gry, cywilizacje komputera mają BARDZO rozwiniętą działalnosć szpiegowską. Podczas gry raczej nie objawia się to stadami dyplomatów przemierzających odludne krainy, by w rezultacie ukraść technologię. Cywilizacje komputera ustosunkowują się do sposobu Twojej gry. W momencie rozpoczęcia budowy jakiegoś Cudu Świata inne cywilizacje za wszelką cenę starają się postawić go przed Tobą. A żeby bylo śmieszniej, w żadnym z miast wroga ów Cud się nie buduje (!!!). Co więcej, często zdarza się, że przeciwnik w swych miastach przedstawia zdolności super-produkcyjne, a mianowicie - buduje kilka rzeczy na raz (zwykle Cud Świata, jednostkę wojskową oraz budowlę miejską).

II. WOJNA!

Sposób prowadzenia wojen z innymi cywilizacjami zwykle jest (i powinien być) zależny od posiadanych nauk, umożliwiających budowę coraz to doskonalszych jednostek.

1. Wojna prowadzona przy użyciu falang, rydwanów, katapult, legionów, tryrem, dyplomatów.

Pierwszym krokiem każdego Napoleona powinno być odkrycie takich nauk i wynalazków, jak koło, tworzenie map, matematyka, praca z brązem i metalem, a także pisanie.

Rydwanów używa się przede wszystkim do pozbywania się jednostek przeciwnika znajdujących się w pobliżu punktu inwazji. Katapulty służą przede wszystkim do atakowania miast przeciwnika. Zdecydowanie lepiej jest umieścić i ufortyfikować falangę na obszarze okupowanym przez własną katapultę - na wypadek niespodziewanego ataku. Legiony nie mają tak dużej siły ofensywnej, jak rydwany czy katapulty, są jednak bardzo tanie i można się pokusić o stworzenie ogromnej ich ilości. Tryremy używać należy do transportu swoich wojsk na obszary przeciwnika (warto mieć przynajmniej dwie, gdyż na poklad mogą zabierać tylko dwie jednostki). Dyplomaci służą przede wszystkim do operacji sabotażowej. Czasami mogą zniszczyc mury miejskie, co ZNACZNIE ułatwi obleganie miasta. Mogą również kraść technologię, a nawet wywoływać dezercję w wojskach wroga.

2. Wojna prowadzona przy użyciu rycerzy, armat, muszkieterów, żaglówek i fregat.

Po odkryciu takich umiejętności, jak produkcja proch czy wytapianie metalu, możesz przejść do poważnych działań wojennych. Rycerze przydają się, gdy trzeba





zaatakować "starsze" jednostki, takie jak le-giony, falangi czy katapulty. Armatami nale-ży szturmować miasta, zaś muszkieterów for-tyfikujesz na strategicznie ważnych mi...

3. Wojna "nowoczesna" ... ro... na przy użyciu czołgów, artylerii ... chanizowanej piechoty, bo... liwców, krążowników, łodz... lotniskowc... ...ernik... liwych po... ...nukle...

Pomiędzy cywilizacjami, które osiągnęły zdolność atomową i które mogą wytwarzać najnowocześniejsze jednostki bojowe, wojna jest zwykle najdłuższa, najcięższa, lecz i... najciekawsza. Najważniejsze jest prawidłowe przygotowanie się na swoim terenie, by absolutnie nie dopuścić do niego wroga. Warto wszystkie miasta zaopatrzyć w SDI Defence, gdyż bomby atomowe mogą spaść z nieba w każdej chwili. Miasta muszą być prawidłowo bronione - dwie, trzy weterańskie, ufortyfikowane jednostki zmechanizowanej piechoty w każdym. Dopiero, gdy sprawa nabierze takiego obrotu, można pokusić się o przygotowania do wojny. Zastrzegam, przygotowania! Najlepszym momentem do rozpoczęcia takowych, jest okres pokoju, gdy Twoją cywilizacją rządzi prezydent (republika, ma się rozumieć!) i w którymś z naszych miast jest Cud Świata - Women's Suffrage.

a) ***Atak z lądu*** - tworzysz około piętnastu jednostek czołgów, tyle samo artylerii, koło dziesięciu zmechanizowanej piechoty i kilka statków transportujących. Atak z lądu następuje po pierwszych atakach z wody i z powietrza.

b) ***Atak z wody*** - tworzysz pięć pancerników, dziesięć krążowników i piętnaście łodzi podwodnych, które następnie ustawiasz w pobliżu portów przeciwnika. Dobudowujesz jeszcze kilka silnych okrętów, które będą stanowiły eskortę dla transporterów. Dodatkowo budujesz cztery lotniskowce. Inwazję rozpoczyna atak pancernika na jedno z wrogich miast.



c) ***Atak z powietrza*** - tworzysz dwadzieścia jednostek bombowców i cztery myśliwców (eskorta dla bombowców), a następnie umieszczasz je na trzech lotniskowcach i transportujesz w pobliże miast wroga. Pozostały lotniskowiec upychasz głowicami nuklearnymi i również płyniesz nim na wody nieprzyjaciela.

Rozegranie bitew pozostawiam już Tobie (do tej gry niemożliwe jest napisanie solucji). Oto jednak jeszcze kilka wskazówek, mogących znacznie ułatwić Ci grę:

- Atakując miasto, staraj się zdobyć je możliwie jak najszybciej, włączając do walki możliwie najwięcej silnych jednostek ofensywnych; czas zwykle stoi po stronie wroga.

- Bomby atomowej używaj w ostateczności; lepiej stosować ją jako środek zastraszający, A NIGDY JAKO BROŃ!

- Miasta otoczone murami powinny być atakowane bombowcami, artylerią oraz pancernikami, nigdy zaś czołgami.

- W przypadku strat poniesionych podczas atakowania miasta można ufortykować najsilniejsze jednostki defensywne w miejscach, skąd wróg czerpie najwięcej produkcji i pożywienia, a następnie czekać, aż ludzie zaczną umierać z głodu.

- Zawsze dobrze jest najpierw zrobić sobie plan operacji i jej konkretny cel, a następnie krokowo trzymać się go.

- Lepiej jest zaatakować ogromną armią w jednym momencie, niż systematycznie dosyłać posiłki.

- Podczas przemierzania ogromnych dystansów samymi jednostkami ofensywnymi można się natknąć na jednostkę przeciwnika, która zechce zdziesiątkować Twoją armię.

- Zdobyte miasta za wszelką cenę trzeba utrzymać!

I to by było w tym odcinku na tyle. W przyszłym miesiącu odpowiem na kolejne pytania: w jaki sposób możliwie najszybciej zbudować ekonomiczny statek kosmiczny, który mógłby w miarę szybko dotrzeć do układu Alpha Centauri oraz w jaki sposób rozporządzać gospodarką tak, by zarówno kasa, nauka oraz produkcja stały "na topie".

Frodo Baggins



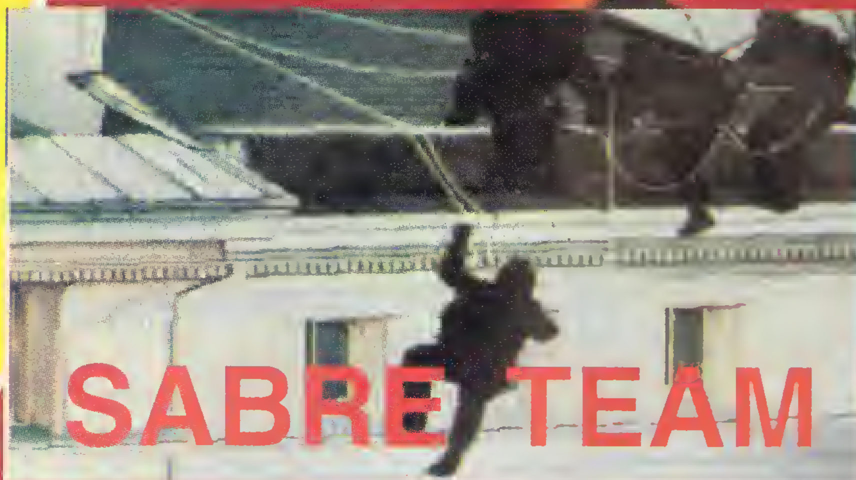
STRATEGICZNA

100%

PC

VGA | 1 MB RAM również AGA | ST, STE





SABRE TEAM

Producent: Krisalis Software Ltd.

Zapewne słyszałeś już o tej grze od dawna. Tym razem chciałbym zaprezentować jej najnowszą wersję stworzoną na Amigę 1200/4000. Jak można było się spodziewać, zmieniła się zasadniczo graficzna strona gry. Oprócz tego została zmodyfikowana jej obsługa, która jest teraz o wiele przyjemniejsza i oczywiście łatwiejsza.

Na samym początku **Sabre Team** szokuje wspaniałym intrem, na które składają się super zdjęcia z efektownym głosem informującym nas o pierwszej misji. Jest to naprawdę super zrobione i może zadowolić najbardziej wybrednego gracza. Już po samej czołówce nabiera się chęci do gry.

Zanim rozpoczniesz grę, dokonujesz wyboru poziomu trudności gry, rodzaj języka, w jakim chcesz, żeby ukazywały się napisy. Jeżeli jednak wybierzesz inny niż angielski, wówczas zostanie pominięty głos z wstępnego intra. Następnie ukazuje się menu. Nie ma tutaj żadnych nazw, zastępują je ikony. Na początkowej planszy są to:

1. ***Dyskietka*** - tutaj możesz odtworzyć wcześniej zapisaną misję

2. ***Ikona z figurami żołnierzy*** - tutaj wybierasz zespół, który będzie uczestniczył w następnej misji. Maksymalnie możesz wybrać czterech ochotników. Najeżdżając na każdego z nich, uzyskujesz informacje o jego zdolnościach i specjalności. Jeżeli już się zdecydujesz na jednego z nich, wówczas musisz zaznaczyć go (zmieniając krzyżyk na haczyk)

3. ***Ikona z uzbrojeniem*** - tutaj dokonujesz wyboru uzbrojenia dla swoich żołnierzy. Wybór broni jest dosyć duży. Nie będę opisywał poszczególnych jej rodzajów, gdyż w samej grze podane są ich dokładne parametry. Każdy z zawodników musi mieć jakiś karabin. Jest to warunek rozpoczęcia gry. Jeżeli zdecydujesz się przydzielić każdemu z nich maskę przeciwgazową, wówczas możesz korzystać z gazów łzawiących (jeśli oczywiście zabierzesz je ze sobą). Żołnierz wyposażony w apteczkę w chwili postrzelenia sam może regenerować siły. Warto również zaopatrzyć grupę w kamizelki kuloodporne.

4. ***Żołnierz ze spadochronem*** - rozpoczęcie gry.

Na początek musisz ustalić pozycje wyjściowe swoich żołnierzy. Dobrze się zastanów, w jakim szyku zamierzasz rozpoczynać misję i wskaż wybrane pola. Teraz będziesz poruszać się komandosami, korzystając ze strzałek znajdujących się po prawej stronie ekranu. Każdy z zawodników posiada określoną liczbę punktów ruchu. Żeby lepiej zrozumieć sens, posłużę się przykładem. Najeżdżając na jedną ze strzałek, pojawi się napis 40/05. Oznacza on, że w sumie posiadasz czterdzieści punktów ruchu oraz że gdybyś chciał iść w wybranym kierunku, to kosztowałoby Cię to pięć punktów. Jak łatwo policzyć, do wykorzystania pozostałoby Ci ich jeszcze 35. Nie należy jednak zużywać wszystkich punktów, gdyż w razie ataku wroga musisz dysponować zapasem punktów, aby mieć szansę się obronić.

Zajmijmy się teraz ikonami (znajdującymi się u dołu ekranu (począwszy od lewej). Pierwszy rząd:

- zmiana zawodników, przejście do kierowania następnym z nich;
- pokazanie (w procentach) energii aktualnie sterowanego bohatera;
- mapa, na której zaznaczone są poszczególne pozycje Twojej drużyny, oraz widzianych przez Ciebie wrogów (można obejrzeć inne miejsca na mapie, jednak odbywa się to kosztem punktów ruchu bohatera);
- podnoszenie przedmiotów, które możesz zabrać zarówno nieżyjącym przeciwnikom, jak i swoim partnerom;
- odkładanie przedmiotów;
- wskazanie docelowego miejsca dla zawodnika (pojawia się wówczas coś w rodzaju celownika - prawym przyciskiem myszy przesuwasz obraz, a lewym wyznaczasz punkt)
- otwieranie/zamykanie drzwi.

Drugi rząd:

- wybranie jednego z posiadanych przedmiotu, ukazuje się lista przed





miotów posiadanych przez Ciebie, najeżdżając na jeden z nich dokonujesz wyboru broni);

- odbezpieczenie granatu (jeżeli wcześniej wybrałeś granat lub gaz łzawiący);

- ładownie broni (jeśli wybrałeś karabin automatyczny, wówczas nie musisz ładować go tak często, jeśli natomiast jednostrzałowy, to ładowanie następuje po każdym wystrzeleniu; jeśli chodzi o samo ładowanie, to w prawym dolnym rogu znajduje się licznik mieszczących się w karabinie pocisków i regulowanie ich liczby możliwe jest poprzez wciskanie strzałek znajdujących się po lewej i prawej stronie);

- rzut granatem - ukazuje się celownik, który należy naprowadzić na cel i wystrzelić (prawym przyciskiem myszy przesuwasz ekran, a lewym wyznaczasz punkt docelowy);

- oddanie strzału (jak wyżej);

- oddanie strzału (mniej celny, ale kosztujący mniej ruchu)

- koniec ruchu, czyli czas na odpoczynek (jeżeli nie wykorzystałeś wszystkich punktów ruchu, wówczas podczas ataku nieprzyjaciela możesz obronić się, strzelając do niego, natomiast jeśli nie posiadasz już takich punktów, to dwa celne strzały i roztaniesz się ze swoim komandosem).

Gdy skorzystasz już z tej ostatniej ikony, wówczas ukaże się kolejna plansza, a na niej:

- *dwie dyskietki* - zapisanie/odtworzenie stanu gry;

- *karta informacyjna* - ukazyje dorobek punktowy poszczególnych zawodników;

- *twarze żołnierzy* - informują o ich uzdolnieniach i aktualnej sile;

- *sylwetka żołnierza* - powrót na plac boju.

Do wykonania masz pięć misji. Każda rozgrywa się w innym miejscu. O zadaniu informuje Cię komputerowy głos przed każdą misją (jeżeli wybrałeś angielskojęzyczną wersję), a dodatkowo masz to wypisane na ekranie.

Pierwsza misja polega na uwolnieniu czterech zakładników, więzionych w amerykańskiej ambasadzie. Twoim zadaniem jest ich odnaleźć, rozwiązać i wyprowadzić przed budynek ambasady. Wbrew pozorom nie jest to takie łatwe, gdyż porywacze ukazują się dopiero w momencie, gdy odwrócisz się do nich twarzą, a niekiedy nie starcza już na to ruchu. Dlatego też w tej grze nie nalęży się spieszyć, gdyż nie o czas tu chodzi, lecz o wykonanie zadania. Żeby szczęśliwie wykonać misję, wystarczy uwolnić trzech z czterech zakładników.

Jeżeli uda Ci się pomyślnie ukończyć pierwszą misję, wówczas otrzymujesz kolejną. Tym razem akcja dzieje się w leśnym obozie. Tutaj również musisz uwolnić czterech zakładników i wyprowadzić ich przed bramę. W kolejnych misjach zmienia się stopień trudności. Już począwszy od drugiej pojawiają się dodatkowe problemy w postaci kolejnych wrogich jednostek wezwanych przez obóz. Dlatego też należy pamiętać, że wyprowadzani zakładnicy powinni być eskorowani przez żołnierza, gdyż może się okazać, [illegible] zginą oni przed samą bramą.

Trzecia misja już nie polega [illegible] uwolnieniu zakładników, musisz n[illegible]miast rozstrzaskać w drobny m[illegible] cztery komputery. Zniszczone są o[illegible] dopiero po trzecim strzale. Po znis[illegible]czeniu ukaże się odpowiednia info[illegible]macja.

Czwarta misja rozgrywa się [illegible] morzu, a dokładniej na statku, kt[illegible] porwali terroryści. Żeby odzyskać [illegible] nim kontrolę, musisz zabić ich wszystkich. Tutaj niestety nigdy nie wiadomo, ilu wrogów będziesz miał przeciwko sobie i zanim znajdziesz wszystkich, upłynie sporo czasu. Dopiero gdy zginie ostatni, Twoja misja zostanie zakończona.

Piąta misja dzieje się na pustyni Gobi (tam znaleziono szczątki dinozaurów). Musisz zniszczyć cztery maszyny zagrażające ludzkości.

Jak więc widzisz, misje są dosyć zróżnocowane. Jeśli pomyślnie przebrniesz przez wszystkie pięć, to oczom Twoim ukaże się animowane zakończenie. Jakie? Zobacz sam.

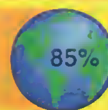
Podsumowując, **Sabre Team** na AGA jest o wiele [illegible] od swojej poprzedniczki [illegible] Amigę. Zwiększ[illegible] objętość, gdyż zajm[illegible] dwie dyskietki, ale [illegible] pewnością zadowoli [illegible]tyka gier typu ***Syndicate***. [illegible] ją stosunkowo prosta [illegible]ne efekty dźwiękowe, zróżnicowanie misji. Ci, którzy nie mają A1200, niech spróbują zagrać w dwudyskową jej wersję, znacznie [illegible], ale również posiadającą podobne [illegible] misje.

Myślę, że **Sabre Team** znajdzie się na listach prze[illegible]ów przynajmniej naszej gazety. Decyzję pozostawiam Wam. Nieprzespanych nocy i mocnych wrażeń życzy

Arkadiusz Mataczyński



STRATEGICZNA





1MB RAM
też AGA

Poszukujemy dystrybutorów
na terenie całego kraju.
Nawiążemy kontakt z autorami
polskich programów.

MARK SOFT

W ofercie ponad 650 tytułów!!!
Amiga, PC, PC-CD, C-64, Atari...

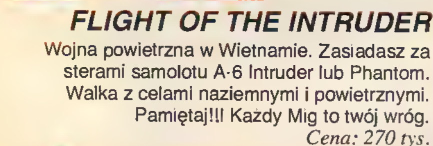


STUNT DRIVER

Etykieta drogowa? Zapomnij! Przygotuj się na szaleńczą jazdę. Rampy, skoki, mosty i pętle, oto czego doświadczysz siedząc za kierownicą Mustanga.

Cena: 180 tys.

PC-min. AT, 640kB RAM, wszystkie karty



FLIGHT OF THE INTRUDER

Wojna powietrzna w Wietnamie. Zasiadasz za sterami samolotu A-6 Intruder lub Phantom. Walka z celami naziemnymi i powietrznymi. Pamiętaj!!! Każdy Mig to twój wróg.

Cena: 270 tys.

Amiga - wszystkie modele
PC - min, AT, 640kB RAM, EGA, VGA



F-16 COMBAT PILOT

Legendarny symulator; z wyjątkowo wiernie zrealizowanym kokpitem.

Cena: Amiga, PC 180 tys. C64 70 tys.

Amiga - wszystkie modele, C-64
PC - min XT, 350k RAM, EGA



1869

Gra historyczno-kupiecka opowiadająca o burzliwym okresie handlu morskiego w II połowie XIX w. Gra dla 1-4 graczy!

Cena: 320 tys.

PC - min 386, 16 MHz, 1MB RAM, VGA,
PC CD-ROM, Amiga - 1MB, wszystkie modele,
A1200 - wymagany dysk twardy



MENTOR

Jest to jedna z pierwszych polskich gier przygodowych na Amigę!

Lipińska 2, 01-833 Warszawa
tel. (0.22) 343-921 w. 12
fax (0-2) 633-66-86



Ceny zawierają podatek VAT.

C-64	49 000,- zł
AMIGA	99 000,- zł
IBM PC	185 000,- zł

TimSoft, ul Kościuszkowców 8
75-350 KOSZALIN ☎ (0-94) 43-35-82































UWAGA !
Hurtownie i sklepy:

Posiadamy duży wybór licencjonowanych programów na C-64, AMIGĘ, IBM, ATARI XL/XE.
Zapewniamy bezpłatne, kolorowe materiały reklamowe.
Przy stałej współpracy udzielamy odbiorcom hurtowym bardzo korzystnych rabatów.
Programy dostarczamy pocztą lub koleją w terminie do 5 dni, na nasz koszt.



UWAGA KOMPUTEROWCY

Prowadzimy także sprzedaż wysyłkową. Zamówienia prosimy przesyłać na kartkach pocztowych. Należy podać swój pełny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera. Do każdego zamówienia doliczamy koszty przesyłki. Przy zamówieniach większych niż jedna sztuka udzielamy 5% rabatu !
KATALOGÓW NIE WYSYŁAMY - ogłoszenie obejmuje wszystkie wydawane przez nas programy.

R-10



AZURE

Producent: SSI

Witajcie. Od naszego ostatniego spotkania w klubie miłośników cyklu Forgotten Realms minął już prawie rok. W tym czasie do redakcji ŚGK nadeszło sporo listów od Czytelników, którzy zadowoleni byli z formy prezentacji ***Pool of Radiance***. Skłoniło mnie to do kontynuacji cyklu i tak oto mam teraz przyjemność zaprezentować część drugą **Forgotten Realms: Curse of the Azure Bonds**

Fabuła programu rozgrywa się wokól próby uwolnienia się członków Twojej drużyny z nałożonej na nich tytułowej klątwy błękitnych więzów (czy też okowów). W czasie drogi do miasta Tilverton wpadli oni w pułapkę i niestety przegrali walkę. Przeżyli jednak. Obudzili się w zajeździe, właśnie w Tilverton. Nie pamiętali, niestety, nic z tego, co działo się po walce. Zauważyli natomiast, że wszyscy mają na przedramieniu pięć dziwnych, jakby ruchomych tatuaży. Były to symbole nałożonej na nich klątwy. Jak dowiesz się w trakcie gry, każdy ze znaków przynależał do jednej z pięciu organizacji, która za jego pomocą mogła całkowicie przejąć kontrolę nad danym członkiem drużyny. W ten sposób grupy te mogły dążyć do realizacji swoich ciemnych interesów, same nie będąc zamieszane w żadne związane z tym kłopoty. Sprytne.

Oczywiście, jedyna myśl w Twojej głowie to pragnienie pozbycia się klątwy. Droga do tego celu jest łatwa i trudna zarazem. Łatwa, gdyż musisz po prostu zabić swoich prześladowców (no, to jesteśmy w domu), a trudna, ponieważ nie będzie to proste.

Jednym z kilku pobocznych wątków gry są poszukiwania królewny Nacaci, która zniknęła z królewskiego dworu w Cormyr blisko rok temu. Wyznaczono olbrzymią sumę pieniędzy za jej odnalezienie, jednak jak do tej pory nagroda ta nie przyniosła spodziewanych rezultatów. Wiadomo tylko, że ostatnio widziano królewnę w okolicach Tilverton. To właśnie z jej powodu kierowałeś się do tego miasta. Niestety, nie doszedłeś, a raczej doszedłeś, ale z niechcianym bagażem na przedramieniu.

Poniżej znajdziesz opis ważniejszych miast oraz listę nowych czarów i potworów. Na samym końcu znajdują się zaś mapy, które - mam nadzieję - okażą się pomocne w grze.

MIASTA

TILVERTON - małe miasto położone na południowo-zachodniej granicy królestwa Cormyr. To właśnie tutaj ostatni raz widziano księżniczkę. Z tego powodu lada dzień spodziewany jest przyjazd króla, który osobiście chce sprawdzić pogłoski dotyczące jego córki. Gdzieś w ***Tilverton*** znajduje się siedziba Fire Knives, organizacji złodziei, którzy obdarzyli Cię jednym z pięciu tatuaży.

HILLSFAR - miasto to znajduje się pod panowaniem dyktatora, który założył organizację najemników, znaną jako Red Plume. Prowadzi ona wojnę z Zhentil Keep o tereny znajdujące się na zachód od ***Hillsfar***. Ostatnio wojska Red Plume zajęły miasto *YULASH*.

ZHENTIL KEEP - ważne centrum polityczne tych obszarów. Ostatnio prowadzi wojnę z *Hillsfar*. Tutaj znajduje się sidziba jednej z interesujących Cię organizacji.

YULASH - zburzone maisto, w ruinach którego rozegrala się właśnie bitwa pomiędzy Red Plumes a Zhentil Keep. W ***Yulash*** znajduje się ukryta świątynia wyznawców boga Moandera. Do nich należy jeden z Twoich znaków.

DAGGER FALLS - spokojna osada zamieszkiwana przez rolników. Tuż obok jednak znajduje się Wieża Oxam, w której spotkanie urządziły sobie najgorsze monstra.

ESSEMBRA - ważne centrum handlowe, co nie jest jednak takie ważne. Na południe od tego miasta, w miejscu oznaczonym jako HAP, znajdziesz maga, który jest odpowiedzialny za kolejny z Twoich pięciu klopotów.

MYTH DRANNOR - zaginione, starożytne miasto elfów. W chwili obecnej pieczę nad nim sprawują rycerze znani jako Knights of Myth Drannor. Pilnują oni, aby z miasta tego nie wydostały się zapomniane wieki temu potwory.

STANDING STONE - to nie jest miasto, to po prostu stojący wolno kamień (pamiątka po podpisaniu jakiegoś dawno wygasłego pokoju). Spotkasz tutaj starego człowieka. Później okaże się, że jest to Twój dobry znajomy Tyranthraxus. Zdaje się, że do niego należy ostatni z Twoich symboli.

W większości miast znajdziesz karczmę (INN), sklep z bronią (STORE), świątynię (TEMPLE), a od czasu do czasu miejsce, gdzie można się przeszkolić (HALL).

NOWE CZARY KAPŁAŃSKIE

1. POZIOM IV:

CAUSE SERIOUS WOUNDS - zadaje przeciwnikowi od 3 do 17 ran. Kaplan musi znajdować się w bezpośrednim sąsiedztwie swojego celu.

CURE SERIOUS WOUNDS - leczy od 3 do 17 ran. Kapłan musi znajdować się tuż obok postaci, którą uzdrawia.

NEUTRALIZE POISON - powstrzymuje działanie trucizny wstrzykniętej do organizmu danej postaci.

POISON - czar powodujący zatrucie danej postaci. Wykonuje ona rzut obronny przeciwko truciźnie. Jeśli nie obroni się, natychmiast ginie. Kapłan musi stać w bezpośrednim sąsiedztwie swojego celu.

PROTECTION FROM EVIL 10'RADIUS - czar identyczny do zwykłego Protection From Evil, z tym jednak, że obejmuje swoim zasięgiem okrąg o promieniu 10 stóp. Przekładając to na bardziej użyteczny język:



jeśli ustawisz wszystkie postacie obok siebie, to będą chronione tym czarem.

STICKS TO SNAKES - czar ten zamienia znajdujące się w okolicy patyki w węże, najczęściej jadowite, które atakują tylko wrogów kapłana rzucającego czar. Pomysłowe.

2. **POZIOM V:**

CAUSE CRITICAL WOUNDS - zadaje przeciwnikowi od 6 do 27 ran. Cel ataku musi znajdować tuż obok kapłana.

CURE CRITICAL WOUNDS - leczy od 6 do 27 ran. Uzdrawiana postać musi stać tuż obok kapłana.

DISPEL EVIL - czar ten polepsza AC danej postaci o 7, ale tylko wtedy, gdy jej przeciwnik reprezentuje siły Zła. Czar przestaje działać, gdy postać objęta działaniem zaklęcia zaatakuje swojego wroga.

FLAME STRIKE - kapłan przywołuje z niebios kolumnę ognia, która zadaje przeciwnikowi 6d8 ran. Ofiara może obronić się przed czarem, wykonując rzuty obronne. Ilość ran dzielona jest wówczas przez 2.

RAISE DEAD - za pomocą tego czaru kapłan może spróbować wskrzesić daną postać. Uzależnione jest to jednak od: budowy fizycznej martwego bohatera (im większa, tym lepiej), czasu, który upłynął od chwili śmierci oraz od jego rasy. Elfów, niestety, nie da się wskrzesić w ten sposób.

SLAY LIVING - czar ten zabija jednego, wybranego przez kapłana przeciwnika, obojętnie kto by to nie był. Najpierw jednak wykonuje on rzuty obronne (przeciwnik). Jeśli obroni się przed czarem, otrzymuje 3-17 ran.

CZARY CZARNOKSIĘSKIE

1. **POZIOM IV:**

CHARM MONSTER - czar podobny w skutkach do Charm Person, z tym że odnosi się on do każdej żywej istoty. Charm Monster może oddziaływać na 2-8 istot z pierwszego poziomu, 1-4 z drugiego, 1-2 z trzeciego i jedną z poziomu czwartego lub wyżej.

CONFUSION - czar ten oddziaływuje na 2 do 16 istot. Każda z nich musi co rundę wykonać rzut obronny. Jeśli nie obroni się przed zaklęciem, wówczas: stoi zaskoczona i niezdolna do ataku, wpada we wściekłość, ucieka w panice lub rzuca się na Ciebie, nie zważając na własne życie.

DIMENSION DOOR - czar ten pozwala teleportować się magowi w inne miejsce, które jednakże musi znajdować się w zasięgu jego wzroku oraz zasięgu czaru.

FEAR - czar ten sprawia, że wszystkie postacie znajdujące się w jego zasięgu uciekają w panice. Uważaj, żeby przez przypadek samemu się nie "oczarować".

FIRE SHIELD - ochronna bariera, która działa w taki sposób, że trafiony w bezpośredniej walce czarodziej otrzymuje swoją porcję ran, lecz trafiający go przeciwnik dostaje ich dwa razy więcej. Tarcza może być zwrócona przeciwko atakom bazującym na cieple lub zimnie. Jeśli atak bazował na cieple, a tarcza ustawiona była na zimno, to mag otrzymuje albo połowę ran, albo nie otrzymuje ich wcale. Jeśli natomiast atak i tarcza ustawione były na tę samą opcję, to mag otrzymuje podwójną ilość ran.

FUMBLE - czar ten sprawia, że osoba objęta jego działaniem nie jest zdolna wykonać bądź ruchu, bądź ataku. Jeśli obroni się przed czarem, wykonując rzuty obronne, to zachowuje się wówczas tak, jakby działał na nią czar SLOW.

ICE STORM - czar podobny do *Fireballa*. Zadaje od 3 do 30 ran wszystkim postaciom znajdującym się w jego zasięgu. Nie działa na postać, która chroniona jest czarem *MINOR GLOBE OF INVULNERABILITY*.

MINOR GLOBE - czar ten chroni maga przed wszystkimi zaklęciami z 1, 2 i 3 poziomu czarów.

REMOVE CURSE - zaklęcie to usuwa efekt działania czaru BESTOW CURSE oraz pozwala "zdjąć" z siebie przeklęte przedmioty.

2. **POZIOM V:**

CLOUD KILL - czar podobny do Stinking Cloud, z tym że ma większe pole działania i od razu zabija, choć tylko słabszych przeciwników. Większe i silniejsze stworzenia mogą być na niego odporne.

CONE OF COLD - czar ten tworzy rozszerzające się od punktu, w którym zostało wycelowane zaklęcie, ostrze zimna. Zadaje ono 1d4+1 ran na każdy poziom rzucającego zaklęcie maga.

FEEBLEMIND - u osoby, na którą został rzucony ten czar, dramatycznie spada współczynnik inteligencji i mądrości, co sprawia, że nie jest ona w stanie rzucić żadnego zaklęcia. Najpierw wykonuje ona jednak rzuty obronne. Jeśli obroni się przed czarem, nic się nie dzieje.

HOLD MONSTER - czar podobny do *Hold Person*, z tym że odnosi się do (4) potworów.

KILKA NOWYCH I GROŹNYCH POTWORÓW

BEHOLDER - niewątpliwie jedne z najbardziej śmiercionośnych stworzeń, jakie można spotkać. Jest niewrażliwy na magię, sam zaś dysponuje olbrzymim magicznym arsenałem. W ciągu jednej rundy pojedynczy beholder może: zamienić daną postać w kamień, dokonać dezintegracji innej (czar z 6 poziomu dostępny w następnej części



OPISY



Forgotten Realms) i poważnie osłabić trzecią. Jedyna nadzieja w walce z beholderem to czary HASTE oraz ENLARGE rzucone na Twoich wojowników, aby ci mogli się uporać z beholderem, zanim przystąpi do działania. Równie wskazane są wszystkie czary ochronne. Przed walką powinieneś bezwarunkowo "zgrać się" na dysk.

BLACK DRAGON - podobno nie jest to najsilniejszy smok, jednak jego atak kwasem może powalić najtęższą drużynę (50 HP mniej za jednym razem). Nigdy nie ustawiaj członków drużyny blisko siebie, jeśli w pobliżu kręci się czarny smok, gdyż kwas, który trafił w jedną postać, rozbryzguje się również na osoby stojące w pobliżu. Na czarnego smoka skuteczny jest miecz oraz wszystkie czary ofensywne: *Fireball, Ice Storm, Magic Missile*.

OTYUGH - stworzenie zamieszkujące podmokłe, pełne padliny obszary. Nie ma dużo HP, jednak bardzo mocno uderza, a ponadto zawsze występuje w grupie. Istnieje również odmiana tego stworzenia znana jako *NEO-OTYUGH*. Tutaj sprawa jest już bardzo poważna, gdyż jest on dwukrotnie silniejszy od swego brata. Jeśli spotkasz kilka (Neo) Otyughów, spróbuj użyć czaru *STINKING CLOUD*.

GIANT SLUG - ślimak gigant. Pluje w Ciebie śliną zawierającą kwas. Bardzo łatwo zabić go bronią ostrą, jest natomiast całkowicie odporny na broń tłuczącą (maczugi).

SHAMBLING MOUNDS - bardzo groźne potwory zbudowane z błota. Są odporne na *LIGHTNING BOLT*, ale za to gładko "łykają" *MAGIC MISSILE*. Najlepsze wyjście z sytuacji to jednak *HASTE* i *ENLARGE* rzucone na Twoich wojowników.

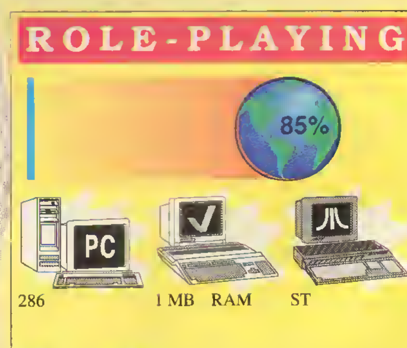
RAKSHASA - Niepozorne stworzenie liczące zaledwie 35 HP. Spróbuj je jednak trafić przy AC -4! Rakshasa ma w swoim arsenale kilka groźnych czarów (*LIGHTNING BOLT*), sam zaś jest odporny na większość zaklęć. Skuteczną metodą na niego jest czar *SILENCE 15'RADIUS* powodujący całkowite wyciszenie danego obszaru (ażeby rzucić czar, trzeba najpierw głośno wypowiedzieć zaklęcie). Reszty muszą dokonać Twoi wojownicy.

STORM GIANT - jak to gigant, duży i silny, a na dodatek włada magią. Możesz jednak rzucić czar *INVISIBILITY 10'RADIUS* i wówczas nie będzie on mógł Cię namierzyć (dopóki nie zaatakujesz). Skuteczna na niego jest zarówno magia, jak i miecz.

Na zakończenie wypada jeszcze powiedzieć słowo o samej grze. Jak już wspominałem, **Curse of the Azure Bonds** uważam za najlepszą część cyklu. Oczywiście, gra nie szokuje grafiką czy dźwiękiem, ale przecież nie zawsze super efekty oznaczają super grę. Nie mówiąc już o tym, że w RPG, przynajmniej moim skromnym zdaniem, najważniejsza jest fabuła - o czym twórcy software'owi coraz częściej zapominają. **Curse of the Azure Bonds** tej posiada aż nadto - stąd tak wysoka ocena!

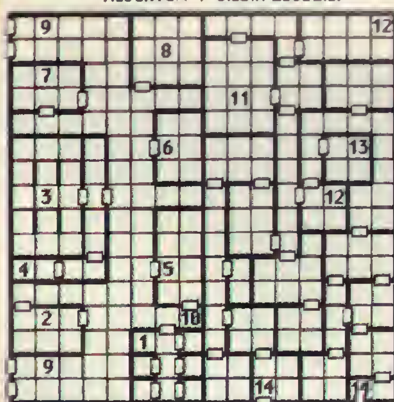
To wszystko na dzisiaj. Za miesiąc kolejna część z cyklu **Forgotten Realms**. Pa!

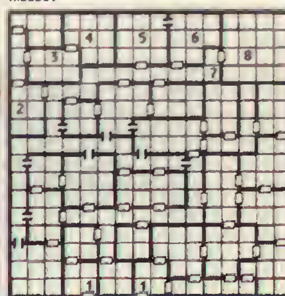
Piotr Orcholski



OPIS DO MAP CURSE OF THE AZURE BONDS

Pozwoliłem sobie wykonać tylko część z wszystkich map potrzebnych do zakończenia gry. Obejmują one między innymi miejscowości, w których możesz pozbyć się trzech z pięciu symboli, jakie masz na przedramieniu. Pozostałe dwa tatuaże i związane z nimi miejsca pozostawiam Drogim Graczom, aby sami mogli poznać uroki poruszania się po nieznanym terenie. Nie należą one do trudnych, więc nie powinno być problemów. Moja intencja tutaj była prosta. Uważam Curse of the Azure Bonds za najlepszą część całego cyklu i nie chciałem psuć od razu całej zabawy.





TILVERTON I GILDIA ZŁODZIEI

1 - Zajazd, w którym rozpoczynasz grę. Możesz tutaj przebywać jak długo chcesz, gdyż ktoś z góry zapłacił za Twój pobyt.

2 - Sklep z bronią.

3 - Świątynia. Możesz wyleczyć w niej wszystko z wyjątkiem Twoich znaków.

4 - Główny kaplan. Sprawdź, czy jemu uda się usunąć Twój tatuaż.

5 - Pub. Jeśli nie chcesz wdać się w bójkę, zamów whiske'y.

6 - Mędrzec, który za połowę Twoich zasobów finansowych powie Ci coś o Twoich znakach. Strata czasu. Ja powiem Ci to samo za darmo.

7 - Sklep z lustrami i olejkami. Kup lustra. Przydadzą się później przeciwko meduzom.

8 - Tutaj możesz się przeszkolić.

9 - Po wejściu w jeden z tych obszarów staniesz przed królewskim powozem. W tym samym momencie jeden z Twoich znaków rozbłyśnie i poczujesz wewnętrzny rozkaz nakazujący Ci zabić jego pasażera. Na szczęście, zamiast króla zaatakujesz podstawionego w jego miejsce aktora. W chwilę później czeka Cię walka z kilkoma oddziałami straży królewskiej. Kiedy uporasz się z nimi, idź do punktu 10.

10 - Spotkasz tutaj złodzieja, który tajnym przejściem zaprowadzi Cię do gildii złodziei.

11 - Chwila na obozowisko, odpoczynek i naukę czarów. Gdy tylko ruszysz się z tego miejsca (dosłownie), czeka Cię bitwa z Fire Knives. Bądź więc przygotowany.

12 - Fire Knives - zabić.

13 - Sekretny pokój ze skarbem. Możesz tutaj odpocząć. Aby wejść do środka, potrzebny Ci będzie jednak czar Knock.

14 - Wejście do Kanałów (severs).

HIDEOUT

1 - Wejście od strony kanałów.

2 - Biuro - znajdziesz tutaj trochę gotówki, a być może i kilka wartościowych przedmiotów.

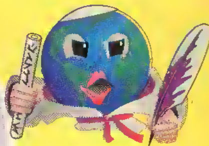
3 - Biblioteka.

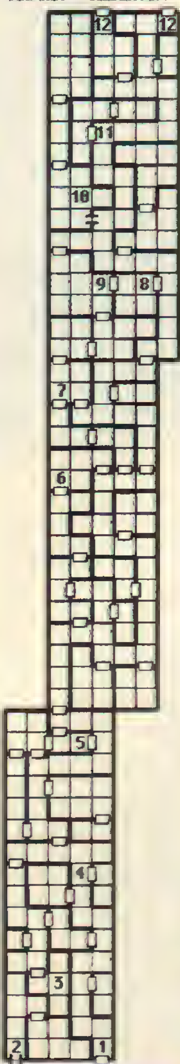
4 - Laboratorium.

5 - Szpital.

6 - Zbrojownia - odkryjesz w niej skrzynię z magicznymi przedmiotami. Niektóre z nich są niestety przeklęte (nie dają się "zdjąć" po założeniu). Pomoc znajdziesz wówczas w świątyni.

7 - Pomieszczenie, w którym przetrzymywana jest księżniczka Nacacia. Czeka Cię tutaj ostateczna rozprawa z organizacją Fire Knives. Stinking Cloud, Hold Person oraz Fireball pomogą Ci uporać się ze złodziejami oraz ich magiem. Gdy ich pokonasz, zniknie jeden z Twoich symboli.





SEWERS (KANAŁY)

1 - Wejście od strony Gildi Złodziei.

2 - Wejście przez zamaskowane drzwi.

3 - Szczątki troli - spal je, gdyż inaczej będziesz miał do czynienia z żywymi trolami (poczwary te mogą się regenerować, jeśli mają kontakt z ziemią).

4 - Posterunek Fire Knives - do zniszczenia.

5 - Banda Otyughów. Stworzenia te są bardzo niebezpieczne w bezpośredniej walce. Spróbuj zneutralizować je czarem Stinking Cloud.

6 - Kolejna grupa otyughów. Nie atakuj ich. W stercie śmieci, na której żerują, zauważysz błyszczące przedmioty. Aby je zdobyć, porozmawiaj z potworami, a następnie idź do 7.

7 - Zabij znajdujące się tutaj otyughy, weź jedzonko i zanieś je do 6. W nagrodę otrzymasz przedmioty, na które zwróciłeś wcześniej uwagę.

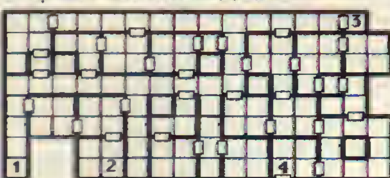
8 - Trole i krokodyle. Po uporaniu się z nimi możesz tutaj odpocząć.

9 - Trole plus nagroda za ich zabicie - kilka magicznych przedmiotów.

10 - Tutaj możesz się przeszkolić.

11 - Wojownik z Myth Drannor. Gdy Cię spyta, komu służysz, powiedz, że księżniczce Nacaci. Zaskarbisz tym sobie zaufanie wojownika oraz jego towarzyszy - będą oni pomagać Ci później w grze.

12 - Wejście do Hideout - siedziby Fire Knives.



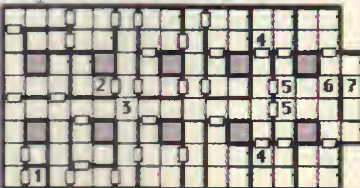
ŚWIĄTYNIA MOANDERA POZIOM 1

1 - Stąd startujesz. Przejście, którym się tutaj dostałeś zostaje zablokowane przez lawinę kamieni, możesz więc iść tylko naprzód.

2 - Dwoje nowych towarzyszy, którzy pomogą Ci w walce: Alias i Dragonbait.

3 - Schody prowadzące na poziom 2.

4 - Wyjście ze świątynia. Możesz z niego skorzystać dopiero wówczas, gdy pokonasz Mogian i jej boga. Jeśli dokonasz tego, bądź gotowy na ostatni desperacki atak wyznawców Moandera, którzy spróbują powstrzymać Cię przed opuszczeniem świątyni.



ŚWIĄTYNIA MOANDERA POZIOM 2

1 - Schody prowadzące na poziom 1.

2 - Shambling Mounds - w łeb.

3 - Fanatyczni wyznawcy Moandera plus olbrzymi ślimak.

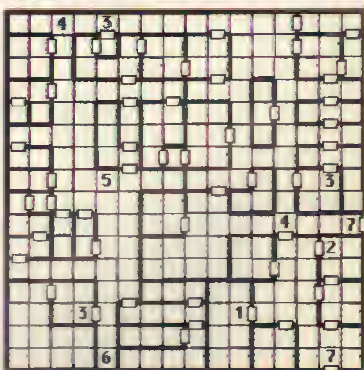
4 - Fanatyczni wyznawcy Moandera.

5 - Po wejściu w ten obszar zostajesz sparaliżowany. Mogian, główna kapłanka Moandera, zacznie przywoływanie boga. Jednocześnie moc reprezentującego ją znaku znacznie osłabnie i odzyskasz zdolność ruchu. W pierwszej fazie bitwy czeka Cię starcie z główną kapłanką, jej pomocnicami oraz grupą Shambling Mounds. Jak najszybciej powinieneś wykończyć Fireballami kapłanki (dwa powinny wystarczyć), aby te nie przeszkadzały Ci czarem Hold Person. Potem rzuć na siebie czary Haste oraz Enlarge i zabij potwory. W drugim etapie bitwy będziesz miał do czynienia z trzema wcieleniami Moandera. Ustaw się za rogiem i rzuć przed siebie Stinking Cloud. W ten sposób zablokujesz częściowo drogę, którą potwory mogłyby zbliżyć się do Ciebie. Resztę powinny załatwić mięśnie Twoich wojowników oraz Haste i Enlarge, które wciąż będą aktywne.

6 - Shambling Mounds.

7 - Skarb.

YULASH



1 - Szpital Red Plumes - możesz tutaj odpocząć.

2 - Biuro komendanta. Zostaniesz do niego zaprowadzony, gdy po raz pierwszy pojawisz się w mieście. Czekając na wizytę u niego, będziesz świadkiem ucieczki szpiegów Zhentil Keep. Przeszkodź im, a zaskarbisz sobie zaufanie komendanta. Uważaj jednak, gdyż obstawą szpiega są magowie, kapłani i wojownicy.

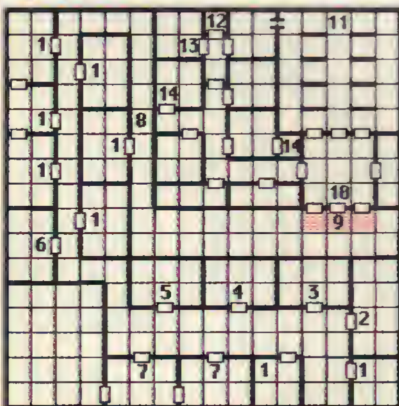
3 - Tutaj natkniesz się na siły Zhentil Keep walczące o miasto z wojskami Red Plumes. Oddziały Zhentil Keep spotkasz ponadto w wielu innych lokacjach, lecz to odbywa się już losowo.

4 - Punkty kontrolne Red Plumes.

5 - Zabij Shambling Mounds, na które natkniesz się w tej okolicy, a znajdziesz dwie różdżki.

6 - Punkt kontrolny Red Plumes strzegący wejścia do świątyni Moandera. Po prostu idź przed siebie.

7 - Wyjścia z miasta (lub wejście - zależy jak patrzeć).



ZHENTIL KEEP

1 - Budynki mieszkalne. Jeśli wtargniesz do środka, będziesz miał do czynienia ze strażami miejskimi.

2 - Zajazd. Wygodny nocleg i dobra kuchnia.

3 - Sklep z bronią.

4 - Sklep z artykułami magicznymi. Znajdziesz tutaj eliksiry prędkości, niewidzialności i leczenia. Bardziej interesujące są jednak scrolle. I tak: za 3600 GP otrzymasz scroll z Mirror Image, Knock i Invisibility; za 5400 GP - Blink, Haste i Lightning Bolt; 7200 GP - Charm Monsters, Confusion oraz Dimension Door i w końcu za 9000 - Minor Globe, Cloud Kill i Hold Monster. Pieniądze zdobędziesz, sprzedając magiczny sprzęt, który jest w posiadaniu członków straży miejskiej. Oczywiście, najpierw musisz ich zabić.

5 - Sklep z dodatkowym wyposażeniem: lustra i olej.

6 - Karczma. Spróbuj tutaj swojego szczęścia w zakładach totalizatora sportowego.

7 - Budynki rady miejskiej Zhentil Keep.

8 - Olive Ruskettle - złodziejka, która tajną drogą zaprowadzi Cię do świątyni Zła. Pojawisz się wówczas tuż obok lokacji z numerem 12. Skorzystaj z jej usług.

9 - Jeśli jednak tego nie zrobiłeś, czekają Cię tutaj dwie następujące po sobie bitwy z kapłanami Świątyni Zła (przed drzwiami której stoisz).

10 - Po wejściu do środka, zatrzasną się za Tobą drzwi. Teraz musisz znaleźć inne wyjście.

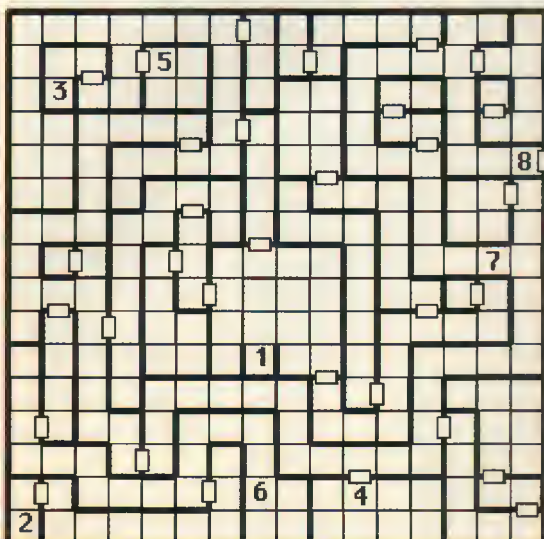
11 - Tutaj znajduje się skarb. Uważaj jednak, gdyż jest on chroniony pułapką. Byłoby dobrze, gdybyś miał w zapasie czar Find Traps.

12 - Dimswart the Sage - słynny na cały świat mędrzec. Zabierz go ze sobą (nie pokaże się on jednak w spisie drużyny).

13 - Pokój z magicznymi lustrami. Możesz sobie tutaj obejrzeć, z jakimi potworami przyjdzie Ci później walczyć.

14 - W jednym z tych pomieszczeń spotkasz zakapturzoną postać. Idź za nią. Jeśli odmówisz, staniesz oko w oko z podążającym za Tobą pościgiem straży. Raczej przegrasz to starcie, a ponadto stracisz okazję na dostanie się przed oblicze Dexama, jednego z przywódców Zhentil Keep.





PODZIEMIA ŚWIĄTYNI ZŁA W ZHENTIL KEEP

1 - Tutaj zaprowadzi Cię zakapturzona postać. Staniesz przed obliczem Dexama, który jak się przekonasz jest beholderem. Uwolni Cię on spod klątwy jednego z Twoich znaków, choć zrobi to nie ze względu na sympatię do Ciebie, lecz na złość jednemu ze swoich rywali w walce o władzę nad Zhentil Keep. Następnie zniknie. Teraz musisz "tylko" wydostać się z labiryntu. Niestety, obszar ten aż roi się od nieprzyjacielskich patroli składających się głównie z wojowników, magów, kleryków i minotaurów. Dobrze jest więc "zgrywać się" często na dysk.

2 - Ciało poszukiwacza przygód, który miał mniej szczęścia od Ciebie. Znajdziesz przy nim kilka magicznych przedmiotów. Zabierając je, uruchomisz jednak teleport, który przeniesie Cię pod 3.

3 - To samo ciało znajduje się także i tutaj. Również znajdziesz przy nim przedmioty, ale nie wiedzieć czemu teleport nie zadziała w drugą stronę.

4 - Komora, w której przebywa Dexam wraz z obstawą: minotaurami i meduzą. Aby go zabić, musisz posłużyć się kombinacją czarów Haste i Enlarge, do których możesz dodać Prayer, Protection From Evil, Bless, Invisibility, Blind, Miror Image. Zaklęcia te nie zrobią krzywdy beholderowi, który z natury jest odporny na magię, lecz zwiększą Twoje szansę w starciu z nim. Zabić go można tylko ręcznie! Powodzenia. Aha, nie używaj Dust of Disappearance (proszek niewidzialności). Przyda Ci się później.

5 - Banda otyughów - bułka z masłem.

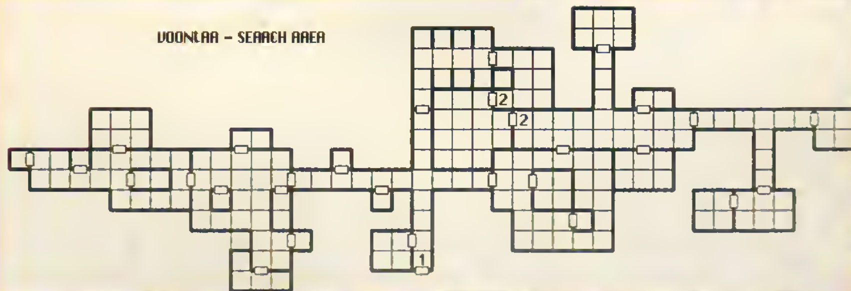
6 - Dark Elf Lord z obstawą (chyba Minotaury, nie jestem jednak pewien). Postępować jak w punkcie 4. Dark elf to ponad 100 HP, AC -7 i taka plomba w mieczu, że teoretycznie może sam zabić całą drużynę. Ręcznie!

7 - Chyba jego bliźniak, tym razem jednak w towarzystwie Mantykor.

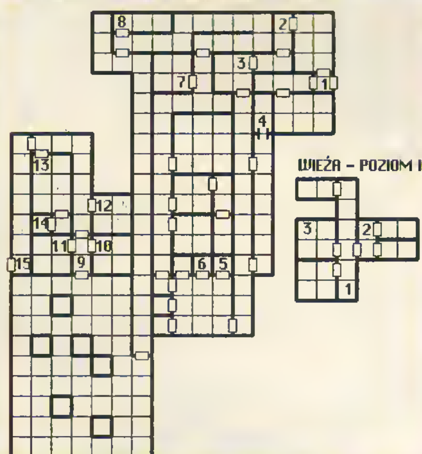
8 - Upragnione wyjście. Kiedy uciekniesz ze świątyni, w Zhentil Keep wybuchnie wojna domowa. Miasto zostanie zamknięte i nie będziesz mógł więcej korzystać ze sklepu z magią.

SEARCH AREA

Gdy pozbędziesz się drugiego znaku (obojętnie jaki by on nie był), przy wejściu do wszystkich miast pojawi się nowa opcja - SEARCH AREA. Jest to po prostu kolejna szansa na zdobycie punktów doświadczenia i magicznych broni. Obszar, który musisz zbadać, wybierając tę opcję, różni się w zależności od miasta, w jakim właśnie przebywasz. Podam tutaj mapy tylko do dwóch: najłatwiejszej w Voonlar i najtrudniejszej w Dagger Falls.



VOONLAR
1 - Start.
2 - Fałszywe drzwi.





DAGGER FALLS, WIEŻA OXAM
POZIOM 1

W Dagger Falls odbywa się zebranie beholderów. Musisz temu przeszkodzić. Aby ulżyć nieco Twoim wysiłkom, autorzy gry umieścili w tej miejscowości (również pod opcją Search Area) sklep z magicznymi przedmiotami. Ceny tutaj, za wyjątkiem różdżek, są znacznie niższe niż w Zhentil Keep, zawartość natomiast jest identyczna.

1 - Tutaj startujesz. Po lewej masz drzwi prowadzące do biblioteki, na wprost drzwi do pokoju ze skarbem, a po lewej wyjście z wieży.

2 - Schody prowadzące na wyższy poziom.

3 - Kilka minotaurów pilnujących skarbu.

4 - Sekretne pomieszczenie, w którym znajdziesz meduzy pilnujące skarbu.

5 - Pułapka.

6 - Teleport do 1.

7 - Medusa i jej koledzy. Dwa Fireballe załatwią sprawę.

8 - Gas Spore - stworzenie, czy też rzecz przypominająca beholdera. Nie atakuj! Trafiony Gas Spore wybucha, zadając całkiem pokaźną liczbę ran. Nie atakowany jest natomiast zupełnie nieszkodliwy.

9 - Tym razem prawdziwy beholder - swego rodzaju herold. W walce z nim wykorzystaj doświadczenie, które uzyskałeś w Zhentil Keep. Oczywiście, najpierw zgraj się na dysk.

10 - Dark elf.

11 - Sześciu rakshasa.

12 - Trzy beholdery.

13 - Zebranie potworów. Jeśli dobrze policzyłem, bierze w nim udział: 15 beholderów, 10 dark elfów, 10 kapłanów Świątyni Zła i 8 rakshasha. Tutaj Dust of Disappearance jest nieodzowny (pozostajesz niewidzialny nawet, kiedy zaatakujesz). Standardowo musi on zostać wsparty czarami Haste, Enlarge i tak dalej oraz bardzo dużą dawką szczęścia. Good Luck.

14 - Pokój ze skarbem.

15 - Wyjście.

DAGGER FALLS, WIEŻA OXAM
POZIOM 2

Wieża ma w sumie 7 poziomów, ale poczynając od poziomu 3 są to tylko pojedyncze pokoje. Na samej górze znajdziesz kapłana Świątyni Zła, którego należy uciszyć.

1 - Schody w dół.
2 - Schody w górę.
3 - Skarb.





Producent: US Gold

Gra Blade of Destiny (pierwsza część cyklu Realms of Arkania) budziła i do dziś budzi w redakcji ŚGK ogromne emocje - od jawnej niechęci do prawdziwego entuzjazmu. W sumie wszyscy jednak podzielają pogląd, że choć fabuła (czy raczej propozycja fabuły) jest oryginalna, to sposób jej prezentowania jest fatalny. Błąd to tym większy, że grę naprawdę można było zrobić bez tego rodzaju potknięć, a wszelkie niedociągnięcia (nieustannie pojawiające się ramki oraz "dyskoteka" w przypadku odgrywania gry na Amidze z dyskietek) są jawnym dowodem lenistwa programistów. Niemniej należy zaznaczyć, że gra na pewno nie jest zła!

I tutaj właśnie zaczyna się historia. Kilka miesięcy temu (ŚGK 11-12/93) Blade of Destiny opisywał człowiek z frakcji "na nie". Nie byłoby jednak uczciwie, gdyby tylko on miał możliwość zabrania głosu. Stąd niniejszy artykuł, czyli jak się zapewne już domyślacie, głos człowieka "na tak". Aby nie ograniczać się tylko do kontrowania słów swojego poprzednika, autor opisał Blade of Destiny dokładnie, wymieniając nie tylko ogólne warunki gry (kreowanie postaci, walka, czary), ale także zamieszczając solucję.

Chcemy, abyście i Wy wzięli udział w tym sporze i opowiedzieli się po którejś ze stron. A może po obydwu na raz!

red. nacz.

W niniejszym miejscu tego Świata Gier Komputerowych przepraszam serdecznie wszystkich, którzy przeczytali artykuł **Blade of Destiny** w numerze 11-12/93. Osobie, która swe wypociny i negatywne stwierdzenia przelała na papier, przebaczyłem - nie była ona w zupełności zrównoważona psychicznie. Następnym razem jednak kogoś takiego czeka jedno... KĄPIEL W ORCZEJ KRWI WRAZ Z GOBLINIMI CZĘŚCIAMI CIAŁA (zmieniłem z "GOBLINIMI CZŁONKAMI" na "GOBLINIMI CZĘŚCIAMI CIAŁA", by się brzydko nie kojarzyło).



Zanim przejdziemy do opisu, a potem solucji - krótka notka o grze jako takiej. **Blade of Destiny** jest programem niepowtarzalnym i rewelacyjnym pod każdym niemal względem. Stopień skomplikowania jest również BARDZO duży, jak na grę RPG. Mimo, iż w wiele gralem - **Blade of Destiny** wydaje mi się (i nie tylko mi) być jedną z najlepszych RPG/fantasy.

Proszę Was wszystkich - zobaczcie intro gry, gdyż dzięki niemu nie będziecie musieli zadawać pytań: dlaczego i po co?

Grając w grę, jak i kreując postać, powinieneś korzystać z większego trybu skomplikowania (ADVANCED), chyba, że jesteś prawdziwym początkującymi w sferze RPG (ale wówczas - ostrzegam, zabawa niespecjalna).

KREOWANIE POSTACI

Jak w każdej szanującej się grze RPG, w **Blade of Destiny** również istnieje kreator postaci (i to całkiem rozbudowany). Oto najszybszy sposób utworzenia własnej postaci:

a) Nadaj jej imię (nie ma najmniejszego wpływu na grę, ale duży na gracza);

b) Wybierz atrybuty - komputer będzie "rzucał kośćmi" w celu oznaczenia następujących pozytywnych parametrów bohatera:

- odwaga (*courage*),
- mądrość (*wisdom*),
- charyzma (*charisma*),
- zręczność (*dexterity*),
- sprawność, zwinność (*agility*),
- intuicja (*intuition*),
- siła (*strength*),

lecz również i negatywnych:

- przesądność (*superstition*),
- akrofobia (*acrophobia*), tj. lęk wysokości,
- klaustrofobia (*claustrophobia*), tj. lęk przed przebywaniem w małych, zamkniętych pomieszczeniach,
- skąpstwo, chciwość (*avarice*),
- nekrofobia (*necrophobia*), tj. lęk przed zwłokami,
- ciekawość (*curiosity*), pierwszy stopień do piekła
- wybuchowość, agresywność (*violent temper*).

Oczywiście, jeżeli chcesz, by dana postać była wojownikiem, przyznaj jej możliwie najwyższą liczbę punktów siły i odwagi. Pragnący jako takiego maga w swych szeregach z pewnością odznaczą go wysoką mądrością, charyzmą i intuicją.

Po ustaleniu atrybutów (można jeszcze "odwoływać się" od wyboru, zmniejszając lub powiększając liczbę punktów danej cechy) przejdź do wyboru rasy Twojej postaci. Jeżeli będzie to możliwe, spróbuj wybrać opcję Select Archetype, by znaleźć rasę, do której najbardziej należą parametry Twego bohatera. Jeżeli nie, cóż - trzeba wybrać rasę samemu. Do wyboru jest ich dosyć dużo: od kilku gatunków elfów (zielone, lodowe oraz srebrne), przez chuliganów i czarownice, a kończąc na druidach, magikach i potężnych wojownikach. Po ustaleniu rasy, określasz płeć i twarz Twojego bohatera.

Idealna drużyna powinna składać się z dwóch lub nawet trzech silnych wojowników (jednym z nich może być krasnolud), elfa (łucznik), złodzieja oraz magika. Z góry nastaw się na to, że złodziej będzie zawsze najbardziej doświadczoną postacią z całej grupy. Jedną z postaci powinieneś wykreować na przewodnika - winna ona mieć wysokie wskaźniki w (patrz niżej) NATURE (*track, bind, orientation*) oraz w INTUITION (*perception, danger sense*). Przewodnikiem jest postać pierwsza od lewej strony.

Poza wyżej wymienionymi atrybutami, każda rasa posiada wiele zdolności i umiejętności mogących wielce ułatwić niebezpieczne podróże po niezbadanych krainach. Nie zamierzam w tym miejscu (ani w żadnym innym) opisywać wszystkich umiejętności (ze względu na brak miejsca), lecz pokrótce przedstawię te najważniejsze.

WALKA (*combat*) - tu znajdziesz umiejętności postaci w walce bez broni (*unarmed*), przy użyciu miecza (*swords*), topora (*axe*), broni tnącej (*cutting weapon*), broni kanciatej (*edged weapon*), broni punktowej (*pointed weapon*), różnego rodzaju dzid i włóczni (*pole arms*), broni dwuręcznej (*two-handed swords*), broni przeznaczonej do rzucania (*thrown weapon*), czy nawet strzelania (*missile weapon*). Im wyższe są wskaźniki dla danej broni, tym mocniej i celniej postać będzie nią uderzać przeciwników.

CIAŁO (*body*) - tutaj masz umiejętności akrobatyczne postaci (*acrobatics*), kontrolę fizyczną (*physical control*), kontrolę nad samym sobą (*self control*), zdolności: poruszania się po cichu i podkradania (*stealth*), chowania się (*hide*), wspinania się (*climb*), ujeżdżania (*ride*), pływania (*swim*), tańczenia (*dance*), "wytrzymałości po pijance" (*carouse*).







ZDOLNOŚCI WOBEC INNYCH LUDZI (*social*) - dosyć ważne jest odpowiednie odnoszenie się do ludzi w trakcie gry, lecz również i z parametrów social może budzić się ich odrębne zachowanie; przy częstych zakupach niezwykle ważna jest zdolność targowania się (*haggle*), przyda się również umiejętność kłamania (*lie*); pozostałe mają raczej drugorzędne znaczenie i zanadto nie wpływają na przebieg gry.

WIEDZA - MĄDROŚĆ LUDOWA (*lore*) - ma ogromne znaczenie w trakcie wędrówki: zaznajomienie się przez postać z alchemią (w większości przypadków alchemikami są czarownicy) umożliwi ważenie straszliwych trucizn, lecz również napojów uzdrawiających; geografia (geography) ma wpływ na poruszanie się po krainie.

RZEMIEŚLNICTWO (*craftsmanship*) - jedna z najważniejszych sztuk: opanowanie sztuki otwierania drzwi wytrychem (*locks*) stwarza drużynie szansę spenetrowania najbardziej niedostępnych miejsc, w których być może czeka na nich złoto i bogactwo, a może po prostu śmierć... Zdolności leczenia ran, trucizn oraz chorób będą nieocenione w każdej wyprawie. Gra na instrumencie, czy też oszukiwanie, może być pewnym źródłem dochodów (jednak to drugie jest bardzo ryzykowne). Znajdując się na jarmakach, możesz spróbować swych sił w kradzieży - jest jednak duże ryzyko, że nie zarobisz nic, a stracisz dużo, np. całe złoto.

NATURA (*nature*) - prowadzenie i orientacja (track & orientation) mają istotne znaczenie, jeżeli dana osoba ma zamiar być przywódcą drużyny. Z kolei umiejętności w odnajdywaniu ziela (*herb lore*) mogą dostarczyć niezbędnych składników do potężnych mikstur i eliksirów. Sztuka przeżycia (*survival*) oraz wiedza o zwierzynie (*animal lore*) mają dosyć duże znaczenie podczas poszukiwania czegoś do zjedzenia.

INTUICJA (*intuition*) - wysokie wskaźniki obu paramterów: zmysłu zagrożenia (*danger sense*) oraz percepcji (*perception*) winny być domeną każdego szanującego się przewodnika grupy.

Uff! Nie mało tego było, lecz chociaż krótkie zapoznanie się z powyższymi parametrami zdecydowanie ułatwi dalszą wędrówkę.

SPRAWY OGÓLNE

Nie dane Ci jeszcze rozpocząć grę. Teraz będę Cię męczyć słówkiem o systemie, który oferuje **Blade of Destiny**.

Wszyscy, którzy czytali ŚGK 11-12/93 wiedzą, że poruszając się po miastach i lochach mamy widok z perspektywy oczu naszych bohaterów. Podczas walki natomiast używana jest perspektywa przedstawiająca bohaterów i ich przeciwników w pseudotrójwymiarze.

Wymiana, używanie i "oblukiwanie" przedmiotów odbywa się w **Blade of Destiny** w sposób niemal intuicyjny. Również i poruszanie nie powinno sprawić nikomu najmniejszych problemów (zdecydowanie najwygodniej jest poruszać się klawiaturą, korzystając z klawiszy kursorów).

Wędrując po tak dużym mieście, jakim jest Thorwal (w którym rozpoczynasz grę), można znaleźć bardzo wiele różnego rodzaju sklepów, zakładów usługowych, czy nawet zwykłych chatek śmiertelników. W Thorwalu codziennie odbywa się jarmark, na którym można coś podwędzić (to dla tych nieczystych) lub coś okazyjnie kupić. W zasadzie istnieją trzy typy sklepów:

SKLEP WIELOBRANŻOWY - można tu nabyć pożywienie (racje żywnościowe, cukierki, lukrecja), coś do picia (woda, piwo, wino, whiske'y), różnego rodzaju narzędzia, niezbędne każdej drużynie podróżników (młotki, gwoździe, haki, liny, łomy, kilofy itd.); możesz również tu znaleźć takie "akcesoria", jak lampa, flaszka ropy, krzesiwo, instrumenty muzyczne (harfy, flety itd.) i całą masę innych.

SKLEP ZIELARSKI - tutaj znajdziecie zioła, a także gotowe eliksiry (po horrendalnie wysokich cenach); niestety, nie znajdziecie w żadnym sklepie zielarskim recept na mikstury.

SKLEP Z BRONIĄ - najbardziej interesująca placówka dla wszystkich zabijaków; znajdą oni tu najwymyślniejsze rodzaje broni (miecze zwykle, oburęczne, topory, kusze, sztylety, lecz również tarcze, hełmy, buty i zbroję).

Poza kupowaniem we wszystkich wyżej wymienionych placówkach można sprzedawać (oczywiście w sklepie zielarskim nie przyjmą miecza, a w sklepie wielobranżowym nie odkupią czterolistnej kończyny). Zarówno podczas operacji kupna, jak i sprzedaży można się potargować (podczas sprzedaży - o podwyższenie ceny, a podczas kupna - o obniżenie). Targować powinna się ta osoba, która obdarzona jest dość wysoką liczbą punktów tej cechy (*HAGGLE*). Będąc przy handlu, nie sposób wspomnieć w tym momencie o walucie. Oczywiście, najcenniejsze jest złoto. Mniej szlachetne, aczkolwiek również cenne, jest srebro, zaś miedziaki to coś jak grosze. Wystarczy znać następującą zależność, aby kłopoty z walutą się skończyły:

1 sztuka złota = 10 sztuk srebra = 100 miedziaków.

Teraz zmienimy zupełnie temat, przechodząc z targowania i handlu do doświadczenia zdobywanego przez Twoich bohaterów, czyli jednego z najważniejszych aspektów (o ile nie najważniejszego) praktycznie każdej gry RPG/fantasy. W **Blade of Destiny** doświadczenie odgrywa pierwszorzędną rolę.

Zdecydowaną większość punktów doświadczenia dostaje się za walkę. Pierwszy spotkanie z wrogiem (dajmy na to zbójcą) i oczywiście zwycięstwo w walce z nim przyniesie bohaterom znacznie więcej doświadczenia, niż późniejsze spotkania ze znacznie większą liczbą zbójców. Jest to rozwiązanie w sumie słuszne, gdyż to właśnie pierwszy kontakt z postacią wywołuje największe emocje, z następnych wynosisz znacznie łatwiej. Ilość punktów doświadczenia (experience) jest widoczna na ekranie postaci.

Z doświadczeniem ściśle wiąże się problem poziomów wtajemniczenia. Gdy postać uzyska swoje pierwsze 5000 punktów doświadczenia, wówczas awansuje na drugi poziom wtajemniczenia. Jest to absolutnie pozytywna zmiana, dzięki której:



a) można podwyższyć jedną wybraną cechę pozytywną,

b) można obniżyć jedną wybraną cechę negatywną (nie zawsze się udaje),

c) można podwyższać zdolności i umiejętności postaci (przedstawionych wcześniej), korzystając z pewnej puli punktów,

d) można podwyższać umiejętności rzucania konkretnych czarów, korzystając z określonej puli punktów (tylko jeżeli postać ma zdolności magiczne).

Jeżeli nie wykorzystasz lub nie chcesz wykorzystać wszystkich punktów, wówczas możesz pozostawić te punkty do momentu, gdy postać osiągnie następny poziom wtajemniczenia. Przydzielając punkty do danej umiejętności czy czaru, nie można np. wszystkich trzydziestu punktów przydzielić na jakąś tam cechę, czyniąc postać arcyspecjalistą w tej dziedzinie. Dodatkowo, im postać jest w czymś lepsza, tym trudniej tę cechę, umiejętność bądź czar podwyższyć.

Wyższy poziom wtajemniczenia wiąże się również z podwyższeniem liczby punktów życia i/lub punktów astralnych (jeżeli postać potrafi rzucać czary).

Teraz kolejna drastyczna zmiana klimatu. Z doświadczenia przejdziemy do walki i czarów. Walka następuje w momencie, gdy drużyna napotka jednego lub więcej osobnika, którzy wcale nie pragną wymiany doświadczeń czy poglądów, lecz znacznie bardziej interesuje ich zawartość sakiewek Twoich bohaterów. Walka przebiega na pseudotrójwymiarowym ekranie.

Pierwsza uwaga: NIGDY, ALE TO NIGDY, NIE UŻYWAJ OPCJI "COMPUTER FIGHT", CZYLI ROZEGRANIA WALKI PRZEZ KOMPUTER. Tyczy się to nawet tych zupełnie zielonych. Komputer poprowadzi Twoje postacie bardzo mizernie i raczej spowoduje ich śmierć, niż zwycięstwo.

Podczas walki każda postać ma określoną liczbę MP (movement points - punkty ruchu). Można je wykorzystać w następujące sposoby:

MOVE (ruch) - bohater będzie mógł się poruszyć (zużywając 1 MP na jeden kwadrat ruchu),

ATTACK (atak) - bohater zaatakuje wybraną przez Ciebie postać (koszt operacji: 3 MP); można zaatakować na trzy sposoby:

a) *AGGRESSIVELY* (agresywnie) - mała celność jednak duża siła, stosować atakując wroga "w plecy" lub od tyłu,

b) *NORMALLY* (normalnie) - normalny atak, stosować przy walce twarzą w twarz,

c) *CAREFULLY* (łagodnie) - lekkie uderzenie, nie polecam.

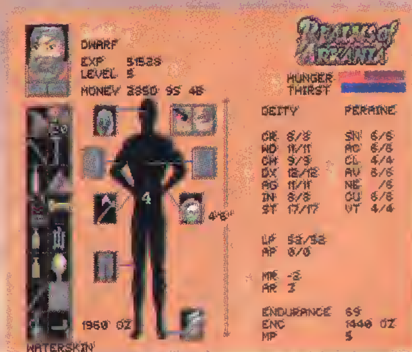
Atak kończy turę bohatera.

Moja ulubiona taktyka walki:

Dwóch-czterech bohaterów otacza wroga i podczas gdy jeden z nich wali mu NORMALNIE

OPISY





twarzą w twarz, pozostali oklepują go AGRESYWNIE w plecy. Strasznie ciężko jest walczyć jeden kontra jeden (może się to dłużyć w nieskończoność, szczególnie gdy obie walczące postacie mają dosyć wysokie parametry).

GUARD (straż) - bohater będzie czuwał i w razie ataku otrzyma premię obronną; koszt - 3 MP (kończy turę bohatera);

CAST SPELL (rzucenie czaru) - jeżeli postać ma możliwość rzucenia czaru, możesz z tego skorzystać; koszt aż 5 MP, kończy turę (wykaz czarów nieco niżej);

USE ITEM, DROP ITEM, CHANGE WEAPON (użycie przemiotu, odrzucenie przedmiotu, zmiana broni) - do pozostałych trzech sposobów "spożytkowania" MP wyjaśnienia są raczej zbędne.

Obok każdego wizerunku postaci znajduje się jedna lub dwie kreski:

- żółta (ilość punktów życia); ubywają po atakach przeciwników i podczas innych sytuacji (zachorowanie, zatrucie się, zawalenie muru, pokiereszowanie podczas wspinania itp.); regenerują się poprzez przewiązywanie ran, sen, a także picie różnych mikstur i czary.

- czerwona (liczba punktów astralnych - występuje tylko u postaci mających zdolności magiczne); ubywa na skutek rzucanych czarów, znacznie rzadziej poprzez inne sytuacje (wyssanie jaźni); regenerują się poprzez sen.

CZARY

Liczba punktów astralnych wiąże się z czarami, których najciekawsze przykłady chciałbym przedstawić.

a) *FIAT LUX* (TRANSMUTATION) - bardzo użyteczny czar, rozświetla ciemność;

b) *FULMINICTUS* (COMBAT) - bardzo potężny czar ofensywny;

c) *LIGHTING* (COMBAT) - czar oślepiający jednego z wrogów na kilka tur;

d) *IRON RUST* (COMBAT) - czar powodujący zardzewienie broni przeciwnika;

e) *IGNIFAXUS* (COMBAT) - ofensywny czar, jego siła rażenia uwarunkowana jest poziomem wtajemniczenia rzucającego;

f) *BALM* (HEALING) - "konwersja" punktów astralnych na życiowe czyli leczenie (można też w drugą stronę - medytacja, możliwe podczas rozbicia obozowiska);

g) *PURE AND CLEAR* (HEALING) - magiczna neutralizacja trucizny;

h) *ATTRIBUTES* (CLAIRVOYANCE) - czysta ciekawość; podaje parametry wroga (poziom doświadczenia, liczba punktów życia, astralnych itd).

Tyle tytułem najczęściej stosowanych czarów (przeze mnie, rzecz jasna), jest jednak koło stu innych, a każdy ciekawy na swój sposób. Proponuję zapoznać się z działaniem każdego, gdyż mogą się znacznie przydać podczas mozolnej wyprawy.

MAGICZNE PRZEDMIOTY

Wędrując niedostępnymi zboczami gór, penetrując ciemne jaskinie, czy przechadzając się po straszliwych lasach, można w niektórych miejscach natknąć się na magiczne przedmioty. Jedną z ich głównych zalet jest fakt, iż można je stosować (w tym wypadku dotyczy to broni) przeciwko potworom odpornym na zwykłą broń i opierającym się tylko magii. Dodatkowo potęga, która je łączy, jest tak ogromna, iż uniemożliwia złamanie się takiego narzędzia mordu. Często magiczna broń jest potężniejsza od jej "normalnych" odpowiedników. Innym typem magicznych przedmiotów są różnorodne amulety, naszyjniki, pierścienie czy też pasy. Dosyć popularny Pas Trupiej Główki (Death-Head Belt) znacznie redukuje nekrofobię (lęk przed zwłokami) osoby go noszącej. Innym magicznym przedmiotem jest pierścień podwyższający opór przeciwko magii danej postaci, a dodatkowo jeszcze bardziej przy użyciu go na konkretnego bohatera.



CHOROBY, ZATRUCIA, KLĄTWY

Wojownik Stachu z dzikiej ciekawości włożył swe owłosione łapsko do dziury w murze. Wyjął stamtąd amulet, lecz został dotkliwie ugryziony przez szczura. Miejsce wokół rany staje się po kilku godzinach bardzo opuchłe, a Stachu odczuwa straszny ból podczas jej dotykania. Dodatkowo wylatuje z niej jakaś dziwna żółto-zielona i lepka maź.

W **Blade of Destiny** któryś z rzędu nieudany krok może zakończyć się chorobą, zatruciem lub (w najgorszym przypadku) klątwą. Najłatwiej jest poradzić sobie z zatruciem - wystarczy mieć postać o wysokiej zdolności neutralizacji trucizny lub po prostu maga, mogącego rzucić czar Pure & Clear (Healing).

Znacznie gorzej, gdy postać zachoruje. Oczywiście, można spróbować wyleczyć ją za pomocą zdolności Treat Disease, lecz na ogół nie pomaga to wcale (ba, może znacznie zaszkodzić). Żeby było jeszcze smutniej, nie ma czaru leczącego chorobę... Jedyną deską ratunku wydaje się wówczas pójście do miejscowego znachora, lecz zwykle i to nie pomaga; z każdym dniem siła chorego maleje, aż opadnie do zera, a wówczas bohater umiera w męczarniach. Jedynym wyjściem jest zrobić sobie tygodniową przerwę w podróży i "wyskoczyć" na wyspę Hjalland, do miasteczka Ljadahl i do WYKWALIFIKOWANEGO ZNACHORA, Brendy Jakiejś-Tam. Mimo nieco wyższych "stawek", postawi ona każdego na nogi.

Najgorzej jest w przypadku klątwy. Wówczas pozostaje takiej pechowej drużynie udać się do stolicy, Thorwal, i modlić się, by kłan magiczny mógł coś zdziałać.

No cóż, pora kończyć ten artykuł. Obok podaję jeszcze wstępną część rozwiązania gry. Spotkamy się za miesiąc, kiedy to podam kolejną porcję solucji. Choć jednocześnie mam nadzieję, że do tego czasu sam odnajdziesz tytułowy Miecz Przeznaczenia.

Frodo Baggins

NA DOBRY POCZĄTEK

Udaj się do pierwszej lepszej tawerny i fundnij sobie piwko. W pewnym momencie wpadnie tam jakiś rycerz i wydrze się na cały głos, że Hetman Jakiś-Tam poszukuje dzielnych bohaterów, mogących stawić czoła straszliwym niebezpieczeństwom. Wyjdź z tawerny i udaj się do Hetmana (zachód Thorwalu). Poda Ci pierwsze nazwisko - Isleifa Olgardssona w Felestynie (północ krainy).

Przed wyruszeniem w pierwszą podróż pokręć się po mieście, zgarnij trochę mamony (na zachodzie mieszka sobie taki facet, który bardzo chciałby mieć uprzątnięte lochy - zajmij się tym). W Felestynie otrzymasz pierwszą część mapy, a także kolejne nazwiska...

Przy drodze na zachód od Daspoty znajduje się opuszczona gospoda. Możesz się tam znacznie wzbogacić psychicznie (doświadczenie) i materialnie (przedmioty, złoto). W miasteczku Orvil mieszka druid imieniem Umbrik Sevenstones, który ofiaruje Ci cenną pomoc pod warunkiem, że zniszczysz innego druida, buszującego parę mil w kierunku do Ottarje (nie zrażaj się ogromną ilością wilków - puść na druida ze dwóch wojowników i jakiegoś łucznika, czy magika; po zabiciu delikwenta zły czar wiążący zwierzęta wokół niego przestanie działać i fauna rozbiegnie się; staraj się to zrobić w miarę szybko, gdyż ciągle przybywają posiłki). STRZEŻ SIĘ GIGANTYCZNYCH STAGG! LEPIEJ Z NIMI NIE WALCZYĆ!!! Heshthota torturującego nieczyste dusze można zniszczyć tylko i wyłącznie za pomocą broni magicznej bądź czarów (zdecydowanie zaś najłatwiej i najszybciej przy pomocy Świętego Ognia Hailicznego, który notabene również znajduje się w tym samym zamku, tyle że za straszną pułapką i sekretnymi drzwiami).

W Premie jest opuszczona kopalnia, z której, jeżeli się wydostaniesz, wyjdziesz znacznie bogatszy w doświadczenie.





Producent: Vulcan Software

PRZEDMOWA

Valhalla and Lord of Infinity grupy **Vulcan** jest pierwszą w pełni gadaną gierką na Amigę. Tytułowy bohater powraca po długiej nieobecności do swojego zamku i w Twojej asyście (o Tobie mowa) próbuje odegrać się na okrutnym "Władcy nieskończoności". Wszystkiego można się dowiedzieć z intra, w którym Książe pokrótce opowiada to i owo. Wykonanie programu jest schludne - średniacką grafikę rekompensują dosyć dobre sample, które w połączeniu z niewyszukaną fabułą plasują gierkę na poziomie wyższym niż średni. Co się tyczy przynależności gatunkowej, to choć jest to przygodówka, to słuszne wydaje się mi zakwalifikowanie jej także do programów logicznych - ot, takie "solowe" Gobliny na półpoważnie. Uprzedzam z góry, że zabawa jest trudna. Zagadki, w większości przypadków są sensowne, jednak trzeba być świętym, żeby bez niczyjej pomocy ukończyć wszystkie cztery levele (poziomy zamku). Wszystkim zrezygnowanym dedykuję ten opis.

ROZDZIAŁ I

Opowiemy Ci teraz o tym, jak ja i Książę przebrnęliśmy przez tę niebezpieczną przygodę, ale najpierw muszę...

Książę - A więc było to tak: poszli...

Ja - Nie przerywaj mi w pół zdania. Chciałem jeszcze...

Ks - Nic ważne, co chciałeś; teraz ja opowiadam. Otóż, na samym początku wędrówki, tzn. w krypcie, znalazłem złoty klucz i mapę ukrytą pod podłogą.

Ja - Nie zapominaj, że ja pierwszy ją zauważyłem. Zaraz potem pociągnąłem cię za sobą i udaliśmy się korytarzem na południe. Znaleźliśmy wkrótce złotą monetę, zaś dalej w pewnym pomieszczeniu, obszernym i pełnym niebezpiecznych zapadni, kluczyk do skrzyni i szary kryształ. Pamiętam, że na widok rozsmarowanej na podłodze krwi, trząsłeś się ze strachu jak galareta.

Ks - Ja?! Pomyliło ci się z kimś innym. Nie zapominaj, że to ja rozwiązałem zagadkę okrągłego źródełka życzeń. Wystarczyło tylko wrzucić monetę, ale taki ciemniak, jak ty, nigdy by na to nie wpadł. Również mnie udało się odnaleźć ukryty pod podłogą złoty pierścień mojego ojca, a później w komnacie na przeciwko wykraść ze skrzyni różę. He!

Ja - He, he. Pochwal się, co zrobiłeś później. Gdy wracaliśmy, wleciałeś niezdaro do przepaści i musiałem zloadować grę.

Ks - To przez ciebie i tego twojego rzępa, którego joystickiem zowiesz.

Ja - Rzępa? Wypraszam sobie. Ma dopiero trzy lata i działa w nim co drugi mikrostyk. Dzięki niemu rozwiązałem następną zagadkę, bo zamiast kryształu położyłem na ołtarzu pierścień. Ten po chwili wyparował i zamiast niego pojawił się pergamin, który położony na jednym z ołtarzy zamienił się w symbol sprawiedliwości. W tym czasie ty, mój wielki bohaterze, nosiłeś się z zamiarem powrotu do domu. Strach cię obleciał i tyle.

Ks - Ale to ja w głównym korytarzu z narażeniem życia dałem gadającej czaszce znaleziony symbol, po czym bez wahania przeszedłem przez otwarte dzięki temu drzwi. Znalazłem klucz, magiczny napój siły, a później piękną koronę.

Ja - A następnie wpadłeś w pułapkę. Dobrze, że wcześniej zasejfowałem grę. Pamiętasz jak w następnej komnacie zatrzasnęły się za tobą drzwi? Tylko dzięki tajemniczemu klejnotowi, który wpadł nam w łapy w źródełku życzeń, udało się je ponownie otworzyć. Później nasza kolczasta róża pod wpływem Wody Życia zamieniła się w piękny kwiat i... i...

Ks - ...i w końcu twoja ciekawość wpakowała nas w kłopoty. Mówiłem żeby nie ruszać kranu i mikstury. Ale ty oczywiście byłeś mądrzejszy. Ja wziąłem tylko deskę, która według ciebie na nic miała się nie przydać. Po





wyjściu na korytarz podjąlem właściwy kierunek - na zachód.

Ja - Pamiętam, że natrafiłeś na wysmarowany krwią głaz i z wrażenia zemdlałeś. Gdy doszedłeś do siebie, ja już otworzyłem pobliskie drzwi i zdobyłem tarczę. Obdarowana kwiatem czaszka zechciała mi otworzyć jedne z drzwi. Ty natomiast zacząłeś się bawić kurkiem w ścianie.

Ks - O przepraszam, znalazłem mapę pod podlogą i...

Ja - Phi, niepotrzebna makulatura.

Ks - Siedź cicho i nie przerywaj! To ja, siłacz nad siłaczami, przesunąłem wielki głaz tamujący przejście. W komnacie, w której znaleźliśmy wcześniej kryształ, otworzylem skrzynię i zdobyłem eliksir przeciw zimnie i maly kluczyk. Podczas gdy ty napychałeś się chipsami, mnie udało się za pomocą srebrnego klucza dostać się do komnaty znajdującej się niedaleko znalezionej na początku złotej monety. Tam przydała się deska, po której przeszedłem na drugą stronę przepaści i ze znajdującej się tu skrzyni wyciągnąłem zlote naczynie i klejnot - taki sam, jak ten koło źródełka. I co ty na to?

Ja - Też mi coś. Deska, przepaść, skrzynia... każdy by to zrobił. Ja za to napełniłem naczynie wodą i przez drzwi, które otworzyla mi wcześniej czaszka, udalem się do pomieszczenia, gdzie znalazłem zloty symbol. Klejnot, który udało ci się znaleźć, posłużył mi do otwarcia drzwi prowadzących prosto na główny korytarz. Jeśli dobrze pamiętam, biegleś wtedy za mną skrzecząc coś pod nosem, że już stąd się nie wydostaniemy.

Ks - Bo, bo... bo te drzwi się za nami zamknęły, a ja pociągnąłem dźwignię w tym pomieszczeniu...

Ja - Nie tlumacz się. Tchórz z ciebie i tyle. Ja to co innego. Walczyć umiem, głowę mam na karku, a od czasu do czasu to i jakąś magiczną sztuczkę zrobię.

Ks - Co ja słyszę! Udało mu się zamienić wodę w jakąś bryję, którą podetknąl jednej czaszce-pijaczce zamiast wina i teraz magika struga. Ha ha ha. Domyślam się, że sztuczki tej dokonałeś dzięki Cudownemu Kamieniowi. Mam rację?

Ja - Nie zmienia to faktu, że dzięki mnie zdobyliśmy miksturę gumowych butów, które uchroniły cię, ty torbo od sera, przed prądem w korytarzu na zachodzie. Również dzięki mojej złotej rączce naprawiliśmy zepsutą dźwignię, a później na południu wyłączyliśmy prąd w elektrodach.



Ks - Przypadek i tyle. Sam mówiłeś, że glupi ma zawsze szczęście.

Ja - Miałem na myśli ciebie, mój ty geniuszu. Jeśli chcesz wiedzieć, to celowo zamieniłem miecz na tarczę. Ten z kolei zaglębilem w otworze Kamienia Krwi i ociekający czerwoną cieczą dalem jednej z czaszek.

Ks - Obrzydliwy motyw.

Ja - Być może. W każdym razie dało to nam wstęp do zamkniętego wcześniej pokoju, gdzie znaleźliśmy kluczyk, a po przestawieniu dźwigni i dotarciu do następnej celi, również klejnot. Kluczyk okazal się pomocny w otwarciu jednej z zamkniętych jeszcze skrzyń, która kryła srebrny klucz i świecę. Później...

Ks - Hoła, hola. Nie tak prędko, mój bratku. Zapominasz, że to ja wtenczas znalazłem dziurkę dla tego klucza w zachodniej części krypty. Tam, gdyby nie zabrany wcześniej przeze mnie Talizman Światla, musiałbyś chyba obdarować czaszkę trocinami z twojej głowy. I tak, gdyby nie mój wrodzony geniusz, nie dotarlibyśmy do pomieszczenia, gdzie znaleźliśmy coś jakby kartę kredytową, a następnie zmieniliśmy kolor kryształu - z szarego na żółty.

Ja - Hi hi hi...

Ks - Z czego cieszysz mordę?

Ja - Przypomnialo mi się, hip, co chciałeś zrobić z kartą kredytową. Hi hi hi... Zabawnie wyglądałeś, usilując przekupić ostatnią z czaszek. Ja od razu wiedziałem, że karta posłuży do uruchomienia dziwacznej maszynki w pomieszczeniu, gdzie znaleźliśmy wcześniej miecz. Dostaliśmy się do zamkniętej uprzednio celi, gdzie oprócz znalezienia kawałka skały i klucza do skrzyni udało nam się zamienić eliksir przeciw zimnie na eliksir przeciw ogniowi.

Ks - Pozwól, że teraz ja opowiem. Stamtąd udaliśmy się na północ, gdzie w jednym z pomieszczeń znaleźliśmy pewne paskudstwo...

Ja - Hi hi. Ale się wystraszyłeś. Aż podskoczyleś, hip, pod sufit.

Ks - Każdy by się zląkł, gdyby taki kretyn jak ty, wrzucił mu czyjeś oko za koszulę. Nawet nie zauważyleś, że drzwi za nami się zatrzasnęły.

Ja - Jak zwykle przesadzasz. Po zażyciu eliksiru wrzucilem zdobyte oko do Cudownej Wody - w zamian otrzymalem zielony kryształ. Później, jeśli dobrze pamiętam szwędaliśmy się bezmyślnie po całej krypcie, aż w końcu w jednym z początkowych pomieszczeń udało mi się otworzyć skrzynię. W środku kryl się kawalek węgla i dzbanek.

Ks - Dzbanek. Dobre sobie. Nie dzbanek, lecz piękny Dzban Nieskończoności - od razu wiedzialem, że powinniśmy napelnić go wodą. Węgiełek położony na Kryształowym Płomieniu w dużej sali zmienil się w diament, który ofiarowany strażnikowi w południowo-zachodniej części krypty umożliwil wejście do niedostępnej dotąd celi. W niej udało się mi zapalić naszą świecę. Wtedy już dokladnie wiedziałem, co należy robić.

Ja - Żebym nie musial odświeżyć ci pamięci. To ja przecież podsunąłem ci ten pomysl.



Ks - Ale ja go urzeczywistniłem, kładąc świecę na ołtarzu w celi z przepaścią. Zaraz potem weszliśmy w posiadanie czerwonego kryształu. Czerwony kryształ, czerwonookiemu strażnikowi - zielony kryształ...

Ja - Ej, mądralo, chciałbym zauważyć, że cytujesz moje słowa. Chyba słyszałeś o wejściu ustawy o Prawach Autorskich? Zaraz, zaraz, jak to było... acha, już mam - masz prawo milczeć. Wszystko, co powiesz, może być użyte przeciwko tobie.

Ks - Phi, tym to możesz sobie straszyć Misia Yogi. Lepiej byś pochwalił mnie za zdobycie dwóch, spośród czterech, niezwykle cennych Ziemskich Kluczy. Nie mówiąc już o tym, że to ja znalazłem drugi brakujący złoty symbol oraz klejnot - tylko dzięki mojej desce

Ja - I dzięki mnie. Pamiętasz chyba, co się wówczas stało. Gdybym wcześniej nie zasejfowal gry, musiałbyś nauczyć się latać. W każdym razie obydwa symbole przydały się w "celi oka" - wkrótce zdobyliśmy sztylet, a także po wykorzystaniu dzbanka, Klejnot Nieskończoności. Jak się później okazalo, było to niezwykle cenne znalezisko.

Ks - Tak, to prawda. Dzięki niemu rozwiązaliśmy między innymi zagadkę ostatniej czaszki, która chciała hasło. W otwartej przez nią celi zdobyliśmy wajhę do dźwigni oraz wykorzystaliśmy sztylet na pomniku wojny. Byliśmy już bardzo zmęczeni i teraz nie mogę sobie przypomnieć, co było dalej.

Ja - Pamiętam, że odwiedziliśmy jeszcze raz "cele oka". Tam znowu udało mi się naprawić dźwignię, dzięki której weszliśmy do jednego pomieszczenia, a potem dzięki kawałkowi skały, również do drugiego. Dalej już nic nie pamiętam.

Ks - W każdym razie, na pewno zdobyliśmy brakujące dwa Klucze Świata. Dzięki nim i Klejnotowi Nieskończoności udało nam się wydostać z krypty. Już nigdy nie mieliśmy tam powrócić.

ROZDZIAŁ II

Ja - Sanktuarium, do którego trafiliśmy, było nie mniej tajemnicze od krypty. Początkowo miałeś dużego pietra, bo cela w której się znaleźliśmy, była zamknięta na cztery spusty. W ścianie widniala srogo wyglądająca rzeźba ludzkiej twarzy, która jak się później okazalo była jednym z ogniw zagadki...

Ks - ...którą ja rozwiązałem.

Ja - Tak, to prawda, mój drogi, nie zapominaj jednak jak do tego doszło. Gdy tylko znalazłeś surową nogę kurczaka, postanowiłeś, głupi głodomorze, że przyrządzisz ją na grillu, który stał nieopodal. Gdy upomniałem się o swoją porcję, odrzekłeś, że nie będziesz z nikim się dzielił swoim znaleziskiem i w gniewie wepchnął danie do majaczącego w płaskorzeźbie otworu. I wtedy nagle otworzyły się jedne z drzwi.

Ks - Nie zapomnę, jak szeroko otworzyły się Twoje usta. Ze zdumienia nic nie mówiłeś przez najbliższe pół godziny. Sam musiałem wszystko robić: znalazłem pod podłogą klucz, który posłużył mi do otwarcia pobliskich drzwi. Idąc dalej, popchnąłem dźwignię i udałem się do pomieszczenia, w którym znalazłem złotą laskę, kaflę i zieloną butelkę z napojem siły. W sąsiednim pokoju przesunąłem ogromną wazę, za którą znalazłem klucz, a ponieważ jestem człek niezwykle porządny, odłożyłem wazę na swoje miejsce, ale... no, nieważne. Teraz już mogłem opróżnić zawartość jednej ze skrzyń, a później, dzięki lasce, naprawić dźwignię i dostać się do zamkniętego pomieszczenia na wschodzie. Tam znalezioną w skrzyni księgę położyłem na Ołtarzu Czwartego Wymiaru - w zamian otrzymałem tandetny zegarek. Popchnąłem wyzierającą nieopodal dźwignię i ruszyłem w kierunku spotkanego wcześniej Shamana Czasu. Dałem mu busolę, a ten przepuścił mnie do sekretnej celi.

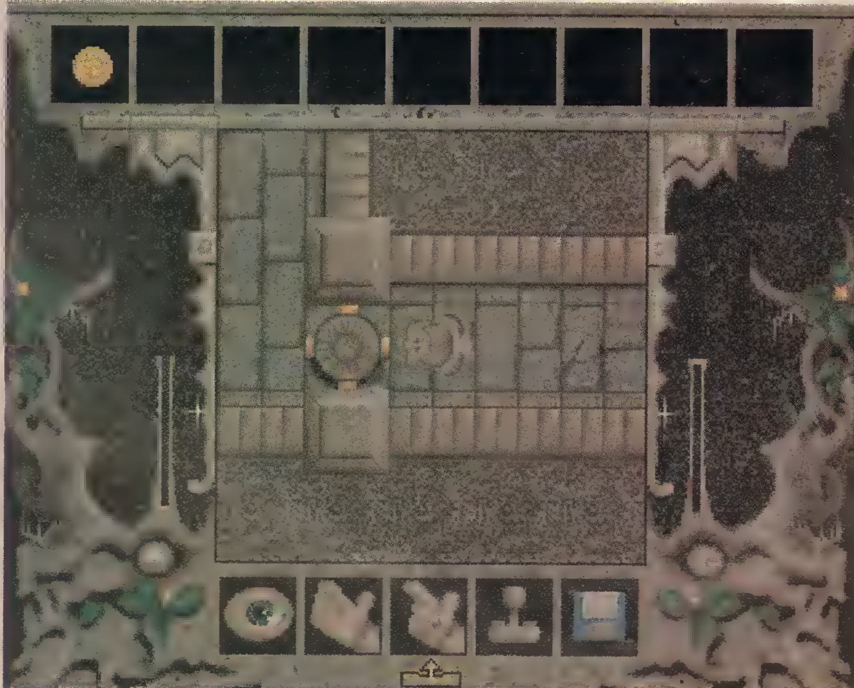
Ja - Chyba o czymś zapomniałeś.

Ks - Niemożliwe.

Ja - Niemożliwe? A ja to co! Powietrze. Teraz racz łaskawie przywrzeć kłapaczkę, bo od tamtej pory, wszystko co zrobiliśmy, było moją zasługą. To ja przetopiłem srebro na klucz, którego formę wygrawerowano na jednym z ołtarzy. Dało nam to dostęp do pewnej celi na północy sanktuarium. Tam znalazłem klucz, którym otworzyłem skrzynię koło Shamana Czasu. Znaleziony kufel napełniłem piwem i po pewnych "manipulacjach" dałem Shamanowi Nieczystości. Tak zdobyłem eliksir, dzięki któremu mogłem podnieść zimną bryłę lodu z korytarza. Po roztopieniu jej w piecu okazało się, że w jej wnętrzu kryło się oko - nie było to zwyczajne oko. Gdy położyłem je na słonecznym zegarze w celi z browarem, zamieniło się w tajemniczy kamień, który o dziwo pasował do stojącego w pobliżu posągu lwa. Tak wszedłem w posiadanie złotego symbolu, który w reakcji z pewnym "reaktywnym kamieniem" (za Shamanem Czasu), dał mi dostęp do magicznego pierścienia.

Ks - Nadszedł już czas aby opowiedzieć, co zrobiłem na Wyspie Ołtarzy, gdzie pełno było niebezpiecznych przepaści. Tam bowiem, wykorzystałem magiczny pierścień i znalazłem pewien klucz do pomieszczenia w centralnej części sanktuarium. Po upływie kilku minut byłem w posiadaniu dość podejrzanie wyglądającego proszku, który następnie "wymieniłem" na drewniany krzyż.

Ja - Oj, streszczasz naszą przygodę, jak tylko możesz. Mam nadzieję, że Czytelnicy zorientują się, co należy zrobić.





Ks - Nie ma obawy; to cwane bestie. Znałem kiedyś takiego, co żeby...

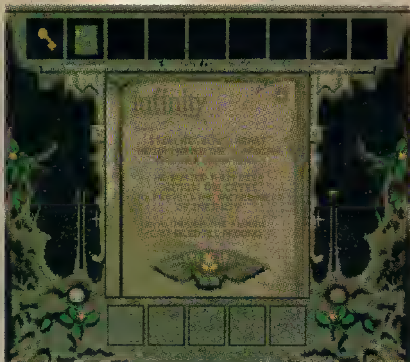
Ja - Opowiesz innym razem. Wracając do znalezionego krzyża, nie był on zwyczajny. W centralnym pomieszczeniu uległ cudownemu przeobrażeniu i zamienił się na szczerozłoty. Shaman Wieczności, gdy tylko zobaczył nasz nowy nabytek wpuścił nas do strzeżonego pomieszczenia. Tam, po gruntownych poszukiwaniach, wzbogaciliśmy się o kaflę, Klejnot Czterech Wiatrów, kluczyk i trochę krwi w butelce.

Ks - No, teraz na mnie kolej, bo to ja wróciłem do celi, gdzie stałem się posiadaczem zegarka. Tam otworzyłem skrzynię, która zawierała kluczyk i jakiś dziwny napój. Stamtąd udałem się na północ - znalazłem złamaną laskę i kaflę. Na szczęście udało mi się skleić połamane znalezisko, a zaraz potem za pomocą kafli przedostać się do celi na południowym-wschodzie. Tam znalazłem drewniany symbol, a w skrzyni również klejnot.

Ja - Później wpadłeś do przepaści - zdążyłem się na szczęście do tego przyzwyczaić. Odczytanie stanu aktualnego zajęło kilka minut. Zaraz potem w jednej z zamkniętych do niedawna cel na północy znalazłem kawałek skały. W głównym korytarzu naprawiłem dźwignię i w otwartym dzięki temu pomieszczeniu, podziałałem krwią na drewniany pieniek. W efekcie pojawiła się niewidoczna dotąd dźwignia, którą jak wszystkie pozostałe, bezzwłocznie popchnąłem. Udałem się na północny zachód, gdzie znalazłem płynny metal i drugi czar wiatru.

Ks - To wówczas udało mi się w "celi zegarka" odbić w miękim materiale kształt symbolu. Pamiętając jak udało ci się kiedyś odlać klucz, do formy wlałem ciekły metal i za chwil parę miałem symbol. Jak się okazało, był on z czystego złota. Skorzystałem jeszcze raz ze zrobionej wcześniej kładki i z pomocą reaktywnego kamienia i symbolu wszedłem w posiadanie magicznego pierścienia. Jeśli słuchaliście dokładnie, co Wam wcześniej opowiadaliśmy, teraz powinniście doskonale wiedzieć, co należy robić.





Ja - No, no, nieładnie tak się Czytelnikami wyręczać.

Ks - To cwane bestie. Znałem kiedyś takiego, który żeby...

Ja - Opowiesz innym razem! Wracając do tematu, udało mi się zdobyć piękny miecz zwany w Valhalli Dilosem. Podniosłem go po uprzednim "opróżnieniu" butelki z eliksirem, który do tej pory wydawał mi się zwykłą herbatą. Nie dane mi było długo cieszyć się orężem; wkrótce miecz okazał się przydatny w przekroczeniu pewnej otchłani, za którą zdobyłem srebrny półksiężyc - prezent dla następnego Shamana.

Ks - Oj, zapomniałeś po drodze o kilku rzeczach. Przecież kawałek skały...

Ja - Nie odzywaj się. Co ty sobie myślisz, baranie?! Czytelnicy mają w makówach wystarczającą ilość szarych komórek. Domyślą się sami. To cwane bestie. Znałem kiedyś takiego...

Ks - Teraz ty zaczynasz.

Ja - Nie wtrącaj się, gdy mówię!

Ks - Jesteś głąb i tyle.

Ja - Mam już szczerze dosyć pracy z taką sierotą jak ty.

Red. Nacz. - Chłopaki, zamiast "obrzucać się błotem", może byście pożegnali się z Czytelnikami, bo jak widzę nie kwapicie się opowiadać dalszej części waszej przygody.

Ks - Ej, a ten skąd się tu wziął. Natrzeć ci nosa?

Red. Nacz. - No, no, nie wiesz do kogo mówisz. Zaraz... ej, bez rękoczynów. Ej! Puszczaj, ty...

EPILOG

Redakcja. Przy akompaniamencie ciskanych o ściany szklanek, słychać przeraźliwe wrzaski. Na korytarzu panuje spokój. Wtem z pokoju wylatuje z hukiem Naczelny i rozbija się na przeciwległej ścianie. Spływa z niej powoli i coś bełkocze.

- Zwalniam... zwalniam was! Precz mi z oczu!

Z pokoju wychodzi dwóch jegomościów. Jeden jakiś taki nijaki, drugi wygląda jakby z choinki się urwał.

- Opis dokończymy może za miesiąc.

Obaj znikają za drzwiami...

Redakcja została zniszczona w 96%. Przestępcy zbiegli z miejsca zdarzenia. Naczelnego od tej pory nikt nie widział. Chodzą słuchy, że nieborak tak sfiksował, że aż się ożenił... szkoda Go. Sprawa trafiła do Prokuratury.

Ś.P. Benny Bill

P.S. Opis powstał na podstawie własnych doświadczeń i chorej wyobraźni autora.

PRZYGODOWA

80%

! MB RAM





Producent: PDQ

Ażeby ulatwić naszym Czytelnikom przejście tej bądź co bądź dość skomplikowanej gry prezentujemy dziś pierwszą część pełnego opis jej przejścia.

Główny bohater- mały czarodziej, a właściwie jeszcze uczeń czarownika. Simon ma niezwykle ciężkie zadanie do wykonania. Z listu pozostawionego przez naszego nauczyciela dowiadujemy się, że Wielki Mag Calypso został podstępnie uprowadzony przez nie mniej podstępnego czarnoksiężnika Sordida. Już od dawna ten zly magik pragnął zdobyć władzę nad całym światem. Teraz nadarzyła się dzięki zamieszaniu, jakie panowało w krainie, wspaniala szansa, ażeby ziścić te plany. Po porwaniu i uwięzieniu największego przeciwnika, Calypso, już nikt i nic nie powinno stanąć mu na drodze. Jednakże, jak to zwykle w dobrych grach bywa, znalazł się jeszcze jeden śmiałek, który może zapobiec rozprzestrzenieniu się zla, uwolnić Calypso i o ile to możliwe, ukarać złego Sordida. Rola ta przypadla małemu adeptowi wiedzy tajemnej - Simonowi.

Zanim udamy się na poszukiwania Calypso, dokładnie przeszukajmy jego chatę. Lodówka jest wprawdzie zamknięta, lecz wymontowany z niej magnes na pewno przyda nam się w dalszej wędrówce; podobnie jak i nożyczki z szuflady. Tak wyposażeni opuszczamy siedzibę Wielkiego Mistrza i ruszamy na jego poszukiwania.



Pierwsze kroki kierujemy, jak na prawdziwego magika przystało, do pobliskiej knajpki "Pod pijanym krasnalem". Mijając kowala, wykorzystajmy jego zaabsorbowanie pracą i zabierzmy linę oraz kopulę dzwonu. W knajpie widzimy śpiącego pijanego krasnala. Po długości jego brody możemy stwierdzić, że w tym błogoslawionym stanie znajduje się już od dłuższego czasu. Trzeba pomóc biednemu i przy pomocy nożyczek ściąć tę zbędną ozdobę twarzy. Ze względów ekologicznych chowamy ją oczywiście w naszym kapeluszu. Na automacie do gry podobnym do Fruit Machine znajdziemy bezpańskie pudełko zapałek. W pomieszczeniu obok spotkamy magików grających sobie jak gdyby nigdy nic w karty. W kilku zdaniach musimy opowiedzieć im o naszych planach (pragnienie zostania magikiem). Ażeby jednak dopiąć celu i otrzymać wymarzony dyplom musimy przynieść im magiczną różdżkę.

Nieprzyzwyczajonego do piwnych wyziewów Simona zaczął po pewnym czasie ogarniać sen, dlatego też pamiętając o celu swojej misji, szybko opuścił "niebezpieczne" miejsce. Przed dalszą wędrówkę postanowił zaopatrzyć się w niezbędne do tego leki. Na szczęście dla naszego bohatera (gdyż wszystkie swoje oszczędności, tak skrupulatnie odkładane pozostawil zakopane w sobie tylko znanym bezpiecznym miejscu) apteka okazala się o tej godzinie pusta. Szybko zabieramy pusty szklany pojemnik i syrop kaszlowy i... ruszamy dalej. Po krótkiej wędrówce napotykamy cierpiącego olbrzyma, który jak się dowiadujemy w rozmowie, ma mały problem z nogą, a raczej z tkwiącym w niej cierniem. Po jego usunięciu otrzymujemy od wdzięcznego olbrzyma gwizdek. Ruszamy dalej przez las 2, aż do napotkania sowy. Dzięki trafnym pytaniom możemy uzyskać wiele cennych informacji. Sowie pióro, które spadnie podczas rozmowy zbieramy oczywiście do kapelusza. Gdy już uznamy, że dalsza rozmowa z sową nie wniesie nic nowego, ruszamy dalej, przez las 3, potem las 4, a później... co to za okropny halas? Chyba jakiś głuchy wirtuoz ćwiczy na swojej tubie. Ze względu na nasze uszy, a raczej uszy Simona, wycofujemy się przez las 4, aż do wykopalisk. Tutaj mamy zaszczyt poznać znanego paleontologa Dr. von Jonesa. Jednakże, jak każdy prawdziwy naukowiec, jest on tak pochłonięty swoją robotą, że nie porozmawiamy z nim za długo.

O kilka kroków dalej znajduje się jaskinia krasnali. Czy sowa nie wspominala o kamieniach leżących obok niej? Jasne!!! Bez tego hasla nigdy nie dostalibyśmy się do środka. Faktycznie, lecz najpierw jednak zróbmy użytek ze zdobytej wcześniej brody. Nareszcie w środku, przy piwie, możemy odpocząć i zastanowić się nad dalszą drogą. Po dokładnym przeanalizowaniu sytuacji (schody są pilnowane) postanawiamy zajrzeć na prawo. Pijany jak bela krasnal wręcz prowokuje do żartów. Używając pióra, łaskoczemy chrapiącego, ten jednak pozostaje niewzruszony i z niesmakiem odwraca się na drugą stronę. Ale co to, pod krasnalem leży jakiś klucz. Takiej okazji nie można przegapić. Po zabraniu klucza wydostajemy się na zewnątrz. Teraz już możemy zdjąć brodę.

Niedaleko znajduje się siedziba goblinów. Niestety, wszędzie napotykamy zamknięte drzwi. Po tym dość przykrym przyjęciu zauważamy leżącą na ziemi kartkę papieru z listą zakupów. Zabieramy ją i ruszamy do sklepu we wsi. Syjamskie bliźniaki







nie wyglądają na dyletantów, dają się jednak nabrać na historię chorego chłopca na posyłki i obiecują przygotować zamówione towary. Dalsza wędrówka prowadzić będzie przez środek lasu 8, aż do drwala. Wygląda on jak potencjalny samobójca - nic dziwnego, skoro ma do wycięcia cały las i żadnej siekiery. Tutaj pomóc może tylko topór z niezwykłego metalu zwanego Milrith. W swojej dobroci Simon obiecuje poszukać go. Ażeby pomóc nam, czyli sobie, otrzymujemy od drwala wykrywacz metalu.

Tak wyekwipowani ruszamy w dalszą drogę. Hałas tuby zmusza Simona do nadłożenia drogi. Kolejne etapy to las 4 - olbrzym, las 1, przy pieńku i... kto tu jest, kto to mówi? Spokojnie, usiądźmy koło pnia. No, no, mówiące korniki. Kolejni potrzebujący. Gdzie Simon znajdzie teraz mahoniowe drzewo?! Może podczas dalszej drogi?

Przy moście napotykamy na pierwsze większe kłopoty. Nie dość, że mamy do wykonania tak ciężkie zadanie, to jeszcze taki klops. Po spokojnej rozmowie (jak można tak długo spokojnie rozmawiać?) jesteśmy nawet w stanie zawrócić. Na szczęście głupi troll nigdy jeszcze nie widział gwizdka. Dajemy mu go w zamian za możliwość przejścia. Kto by pomyślał, taki duży, a taki głupi.

Za mostkiem spotykamy pana Oafa. Kolejny nieszczęśliwy. Ma on kłopoty z fasolą. A gdyby tak podlać? Dureń, wszystko trzeba robić samemu! W poszukiwaniu wody trafiamy do domku baby jagi. Ze stojącej obok studni wyciągamy wiadro pełne H2O i... dom wydaje się interesujący. Krótka wizyta w nim nie byłaby chyba niczym złym - myśli Simon i otwiera drzwi.

Jeden rzut oka znawcy pozwala zauważyć miotłę stojącą pod ścianą. Każdy, kto kiedykolwiek miał styczność z bajkami, wie do czego służą takie miotły. Ponieważ nikogo nie widać, decydujemy się wziąć ją jako pamiątkę. Niestety, wiedźmy umieją nie tylko latać na miotłach, lecz także stawać się niewidzialnymi. Ni stąd, ni zowąd pojawia się właścicielka i przepędza Simona z domu. Wystraszonemu bohaterowi nie pozostaje nic innego, jak wracać do fasolek.

Dalej postanawiamy przeszukać tajemniczą wieżę. Dzwon uruchamiamy przy pomocy zabranego kowalowi środka (serca) i... kryć się. Za późno. Dopiero teraz Simon odkrywa zalety swojego kapelusza. Nasz nieustraszony bohater nie daje się jednak zbić z tropu i uparcie kontynuuje zwiedzanie wieży. Zamieszkująca ją piękność przeradza się na oczach naszego bohatera w 100% świnię (cóż, bywa i tak). Zdziwieni wracamy do fasolek. Po ich uratowaniu przed niechybnym utopieniem zabieramy je ze sobą (ktoś powiedział, że są to magiczne fasole, ale jakoś tego po nich nie widać - no cóż, poczekamy, zobaczymy).

Wracamy do miasta, do chaty Calypso, a raczej na jej tyły. Rzucamy fasolki na kompostnik za chatą, gdzie rosną jak za dotknięciem magicznej



różdżki. Jeden z owoców zabieramy. Czy sowa nie mówiła nic o połączeniu owoców z muzycznymi instrumentami? Trzeba to sprawdzić. Przy upośledzonym muzyku ukazujemy sportowe talenty Simona. Jednym celnym rzutem kończymy męki nieszczęśliwego instrumentalisty, który pełen wdzięczności ofiarowuje nam swoją blachę. Tak wyposażeni ruszamy do jaskini gigantów.

Za środkiem lasu odkrywamy wejście do podziemnego świata. Po krótkim namyśle wchodzimy do środka (nie myślicie chyba, że Simon się boi) i dwa obrazki później dostajemy się w sam środek urodzinowego party. Jako jedyny gość czujemy się zobowiązani do spróbowania szłamowatego gulaszu. Ażeby uniknąć śmiertelnego zatrucia, umieszczamy niepostrzeżenie ohydną substancję w szklanym naczyniu (masz je na pewno!) i skokiem przez bagno opuszczamy party. Śnieg przypomina nam o detektorze metalu, który dostaliśmy od nieszczęśliwego drwala. Po jego użyciu znajdujemy w skale jakiś przedmiot. Simon jest jednak zbyt słaby, by go podnieść. Z czasem jednak i na to coś poradzimy. Kilka kroków dalej natrafiamy na śpiącego giganta. Jedno, dwa zadęcie w tubę przynoszą zaskakujące efekty.

Dalej nasza droga prowadzi ponad drzewem i wąwozem do jaskini smoka. Gad jest bardzo przeziębiony (w takiej wietrznej jaskini to nic niezwykłego) i nie ma zbytniej ochoty na rozmowę. Czułe serce Simona przypomina mu o leku, jaki zabrał ze sobą z leśnej apteki. Z bezpiecznej odległości aplikujemy smokowi lekarstwo. Raz, dwa, trzy, na działanie nie trzeba długo czekać - potwór wydaje się być wyleczony. Droga do gaśnicy jest wolna. Na tyłach jaskini odkrywamy przejście, z którego skrzętnie korzystamy. Przechodząc, zauważamy jakiś dziwny kamień. Tym razem nic na nim nie ma, lecz jest coś w środku. Zabieramy go i ruszamy dalej. Droga na górę jest jednak niemożliwa, chyba że... wykorzystamy dwa skalne występy, po których już bez kłopotu wydostajemy się na zewnątrz.

Niedaleko wyjścia zaczepieni zostajemy przez mówiące drzewo. Tak, tak, tonący brzytwy się chwyta. Płynną angielszczyzną prosi nas o zmazanie znaku na pniu. Za uratowanie go przed ścięciem obiecuje nauczyć nas kilku zaklęć tak potrzebnych młodemu adeptowi sztuki tajemnej. Plamę usunąć może jednak tylko spirytus ze sklepu marki "White Spirit". A więc znowu do wioski. Jednak nawet w bajkach niewiele można kupić nie posiadając złamanego grosza. Wykorzystując słabość świńskiego Dicka do trufli udaje się nam zdobyć pszczelarski osprzęt. Tak wyposażeni możemy spróbować wykraść trochę miodu z ula stojącego przed drzwiami. Do czego może się on przydać? Myślenie męczy, a więc z powrotem do knajpy na jednego. Po drodze zbieramy drabinę, koło kuźni. Co za maniak pracy z tego kowala. Dla Simona, który





prawdę mówiąc nie lubi zbytnio się przemęczać, a nawet patrzeć, jak inni to robią, widok ten jest na dłuższą metę nie do zniesienia. Musi chociaż chwilkę porozmawiać. Kowal wydaje się jednak zbyt zajęty swoją pracą, by przerwać ją dla jakiegoś malucha. Próbując zrobić mu psikusa, wkładamy szybko kamień (wcześniej zabrany, z czymś w środku) między mlot a kowadło i oto ku naszemu zdziwieniu uzyskujemy w ten sposób znajdującą się w środku skamielinę. Teraz szybko z powrotem do gospody. Tam zamawiamy 1 koktajl i gdy barkeeper tego nie widzi, dolewamy wcześniej zebrany miód do kufla. Po chwili glupi gospodarz wystawia prawie całą beczkę przed drzwi, gdzie już na nią czeka nasz przebiegły bohater.

Po zabraniu beczki udajemy się z powrotem do jaskini krasnali. Po drodze wrzucamy skamielinę do dziury, w której pracuje profesor Mr. von Jones. Od razu wzbudzamy jego ciekawość. Profesor jest zachwycony. Małe kłamstewko jeszcze nikomu nie zaszkodziło. Nasz chytry lis opowiedział Jonesowi historyjkę, w której miejsce znalezienia skamieliny pokrywa się dokładnie z tym, gdzie wykryliśmy coś detektorem metalu (pamiętasz jeszcze, gdzie to jest?). Podczas gdy profesor pakuje swoje rzeczy, Simon po założeniu brody wchodzi do dziury krasnali.

Gruby wygląda na zasmuconego. Beczka piwa wydaje się być jak najbardziej na miejscu. Podążamy za strażnikiem do piwnicy. Cóż za wspaniałe miejsce do zakładów w piciu. Simon nie ma jednak czasu na zabawy, wyprzedza strażnika i skacze w głąb sztolni. Pracującym nie należy przeszkadzać, zabieramy więc motykę i otwieramy kluczem drzwi. Także kolejny pijany krasnal jest smutny (co to, jakaś epidemia?), za piwo zrobi jednak wszystko. Dalej z mapą idziemy w kierunku giganta, następnie na prawo i już znajdujemy się przed... grobem. Przyglądamy mu się uważnie. W ziemi znajdujemy kawałek Milrithu, który oczywiście zabieramy ze sobą i wracamy do wsi.

Po drodze do kowala rozmawiamy z handlarzem, Dodgy Greezerem, który chce nam wcisnąć swoją starzyznę. Simon nie daje się jednak nabrać i sam oferuje sprzedaż posiadanego kamienia szlachetnego. Handlarz wydaje się zainteresowany. Targując się, jakby chodziło o życie, możemy uzyskać za niego max. 20 złotych monet, które szybko chowamy. No cóż, lepsze to niż nic. Nareszcie możemy udać się do wiejskiego sklepu. Nasz nowobogacki zaopatruje się tam w spirytus i młotek. Igłę dostajemy gratis. W tych ciężkich czasach trzeba bardzo uważać na pieniądze.

Teraz szybko do kowala, gdzie zamawiamy czarodziejski topór. Tym razem kowal jest niezwykle rozmowny i gotowy z tak szlachetnego metalu zrobić coś użytecznego. Dajemy więc Milrith, który we wprawnych rękach kowala szybko przyjmuje kształty potrzebnego nam narzędzia.

Idziemy do drwala. Gość jest tak załamany, że żadna rozmowa nie przynosi skutku. Dajemy mu siekierę i idziemy do chaty. Co to leży na stole? Jakiś dziwny przedmiot. Do kogo może należeć? Od myślenia zrobiło się Simonowi trochę ciepło. Używając gaśnicy gasimy ogień. Pełni zainteresowania przeszukujemy wnętrze kominka. Naszą uwagę zwraca hak, który lekko poruszamy. Ze zdziwieniem wchodzimy do skarbca drwala. Naszym oczom ukazuje się marzenie każdego stolarza. My jednak zabieramy tylko kawałek mahoniu i zanosimy go szybko do wygłodniałych korników. Po krótkiej chwili mamy już sublokatorów (robakom spodobało się w kapeluszu Simona). W zamian za gościnę obiecują nam solennie pomoc.

SIMON the SOCERER - MAPA



CHATA CALYPSO



KOMPOSTOWNIK



CHATA CALYPSO



KOWAL



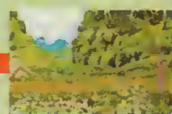
STAW



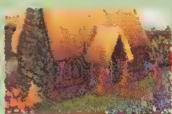
KNAJPA



OŁTARZ



LAS 6





APTEKA



SKLEP





LAS 2



SOWA





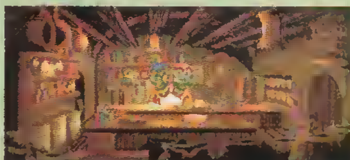
BRAMA MIEJSKA



LAS 1



OLBRZYM





WIEDŹMA



A propos mahoniu, coś jeszcze bylo do zrobienia - acha, znak na pniu mówiącego drzewa. Chyba nie jest za późno? Z pomocą mapy przechodzimy w pobliże jaskini smoka. Przy pomocy spirytusu szybko usuwamy znak. Drzewo w podzięce zdradza nam tajemnicę kilku zaklęć: Abrakadabra i coś w tym stylu. Też mi nowość, to zna przecież nawet dziecko.

Rozczarowani i źli ruszamy w okolice wodospadu (wiadomo jak działa szum spadającej wody na zszarpane nerwy). Zupełnie przypadkowo zwracają uwagę naszego bohatera rosnące niedaleko pnącza, dzięki którym odkrywamy wspaniałe miejsce do łowienia ryb. Znany ze swoich zainteresowań Simon nie zachwyca się dlugo widokami i szybko przechodzi do rzeczy. Używając wędzidła odpowiednio traktujemy jakiegoś obrzydliwego stworka. Wystraszony maluch prawie wpada do wody. Zawstydzony swym uczynkiem Simon ofiarowuje nieznajomemu w ramach rekompensaty gulasz wyniesiony ukradkiem z urodzin. Gollum, bo tak nazywa się nowy przyjaciel, nie wie, co go czeka, jest jednak bardzo szczęśliwy. W podzięce pozwala zatrzymać nam wędzidlo. Jak za magicznego zaklęcia ciągnie Simona do rzeki. Próbujemy swych wędkarskich sił i... co chwila wyławiamy jakieś żelazne przedmioty. Nasza cierpliwość zostaje jednak nagrodzona. Wylowiony pierścień lśni w słońcu i wręcz prowokuje, aby go włożyć na palec. Lecz co to. Nic widać naszej ręki. Aha, jesteśmy niewidzialni. W tym momencie przypominają się nam słowa sowy mówiącej coś o goblinach. "Jeśli gobliny cię nie zobaczą, nie będą mogły ci nic zrobić".

Intuicja podpowiada nam, że nadszedł już czas, aby zajrzeć do sklepu, czy syjamskie braciszki przygotowały towary z listy. Faktycznie, przed sklepem stoi ogromny karton. Sprawdźmy czy wszystko jest. Otwieramy go i coś wciąga nas do środka.

Buuuch - jak ciemno. Przezornie wkładamy pierścień (nigdy nic nie wiadomo) i dopiero po jakimś czasie udaje się bohaterowi otworzyć pudło z powrotem. Lecz co to, miejsce przed sklepem wyglądało chyba trochę inaczej. Być może jest jeszcze coś w skrzynce. A nie mówiłem- stara dobra księga czarów, którą oczywiście chowamy do kapelusza. Pod ochroną pierścienia badamy drzwi. Podczas dalszego przeszukiwania pomieszczenia znajdujemy jakąś starą szczurzą kość. Po kilku próbach moglibyśmy dzięki niej z pewnością wypchnąć klucz z dziurki, lecz jak przeciągnąć go potem na naszą stronę? Z bezsilności spoglądamy do niedawno znalezionej księgi czarów. Nic ciekawego w niej wprawdzie nie znajdujemy, lecz za to wypadł z niej świstek papieru. To może się przydać. Wsuwamy kartkę pod drzwi i po chwili majstrowania przy zamku klucz ląduje prosto na niej. Teraz wystarczy już tylko przesunąć ją na naszą stronę i otworzyć przy pomocy klucza drzwi.

Na tym kończę dzisiejszy odcinek solucji gry **Simon the Sorcerer**. Następna część już za miesiąc.

Dariusz Lewkowski



GOBLINY
WEJŚCIE DO PODZIEMNEGO ŚWIATA
GOLLUM
LAS 7
WYKOPALISKA
GROTA KRASNALI
LAS 8
DRWAL
WODOSPAD (N)
WODOSPAD (S)
LAS 3
LAS 4
MUZYK Z TUBĄ
TROLL NA MOŚCIE
LAS 5
MOSTEK
FASOLKI
ROZDROŻE
PIEŃ
KORNIKI
LAS 9
LAS 11
LAS 12
WIEŻA
LAS 10



małe jest piękne

Miałem ostatnio okazję, z powodów nazwijmy to zawodowych, zapoznać się z pewną opasłą księgą dotyczącą ekonomii. Księga pełna była wzorów i wykresów oraz słów powszechnie uważanych za niezrozumiałe. Ale potwierdziła się zasada, iż człowiek inteligentny i żądny wiedzy (to ja) wszędzie znajdzie coś interesującego. W nielicznych, zrozumiałych dla mnie fragmentach znalazłem pewną przezabawną teorię. Dotyczy ona oszczędzania i udowadnia, iż oszczędzanie prowadzi do zastoju gospodarczego, depresji i ogólnej klęski. Bardzo to była dla mnie teza zdumiewająca, bo wychowano mnie na sloganach typu "oszczędzaj w PKO" (a jeszcze kiedyś było coś takiego, jak SKO, nawet) i ciułanie pieniędzy przedstawiano jako cnotę. Jako, że cnotliwy nigdy nie byłem, więc wszelkim kontom w banku, sejfom, skarpetom itp. opierałem się co sił, preferując szybki obieg gotówki (czyli, prościej mówiąc: co mam, natychmiast wydaję). I oto teraz dowiedziałem się, że postępując w ten sposób, działałem na korzyść gospodarki czyli zachowanie moje było patriotyczne i prospołeczne. Aby nie być gołosłownym udowodnię Wam to na pewnym przykładzie. Mógłbym, rzecz jasna, przepisać z owej ekonomicznej księgi wzory i wykresy, ale przykład zawsze jest lepszy. A więc załóżmy, że co miesiąc wydaję na banany milion złotych. Ale pewnego dnia wkrada mi się do kieszeni wąż i kusi: "nie wydawaj, głupi, oszczędzaj". I ja posłusznie zaczynam oszczędzać. Teraz załóżmy, że podobną decyzję podjęło jeszcze duże grono osób. Zamiast kupować banany pakują forsę do banku. Skutki tego są przerażające. Magazyny sklepowe nieoczekiwanie zapełniają się bananami, sklepy przestają zamawiać u hurtownika, hurtownik nie przyjmuje dostaw, tony bananów gniją na statkach, aż w końcu zrozpaczeni kapitanowie wyrzucają je do morza, narażając się na kary za zanieczyszczanie środowiska. Wielcy pośrednicy nie zamawiają już dodatkowych dostaw w "bananowych republikach", co powoduje, że miejscowa ludność wpada w alkoholizm, bezrobocie, prostytucję i narkomanię. Zamiast bananów plantatorzy zaczynają uprawiać kokę, mafie narkotykowe bogacą się, miejscowa ludność żąda rewolucji, władze obejmuje wojskowa junta, a Stany Zjednoczone szykują się do inwazji w imię demokracji i bananów. Odbija się to też w Polsce, bo nie dość, że rząd gotuje wojsko, aby pomóc Stanom w inwazji, to jeszcze narkotyki zaczynają płynąć szerokim nurtem. A kiedy ja decyduję w końcu, że oszczędzanie jest do kitu i postanawiam na nowo kupować banany, okazuje się, że bananów nie ma już na rynku! Z rozpaczy wpadam więc w alkoholizm, narkomanię i prostytucję. Rujnuję sobie życie i dobre imię.

Widzicie teraz, jak bardzo szkodliwe jest oszczędzanie. Wydaje się prosta sprawa: odłożę milion co miesiąc. A tu nagle wyrastają konsekwencje w postaci bankrutujących państw i społecznego rozkładu. Straszne. Oszczędzać więc nie należy, pieniądze trzeba wydawać natychmiast po ich otrzymaniu i wtedy słusznie można się uważać za patriotę i za człowieka mającego na uwadze szczęście całej ludzkości. Banany były towarem, który pierwszy przyszedł mi do głowy, ale taką samą analizę można przeprowadzić w stosunku do gier czy pism komputerowych (np. przestajecie kupować ŚGK i pragniecie zaoszczędzić co miesiąc te marne 25 tysięcy - nie będę już przytaczał szczegółowej analizy, ale doszedłem w niej aż do zamachu na prezydenta Wałęsę). Inna sprawa i wykraczająca już poza zakres ekonomii, to fakt, iż nawet mając pełne półki komputerowych gier i pism człowiek może czuć się nieswojo, a nawet, powiem więcej: czuć, że jest w społeczności kimś gorszym, kimś kto musi się ze swych zamiłowań tłumaczyć albo też skrzętnie je ukrywać, zupełnie jakby był jakimś pożałowania godnym filatelistą czy numizmatykiem, a nie uczciwym pasjonatem gier. Pisał już o tym parokrotnie w swych artykułach Gracz, że nas dzielnych rycerzy myszy i joysticka traktuje się, jak osoby cokolwiek umysłowo upośledzone (a przynajmniej, jak dzieci szczególnej troski). "Wyrośniecie z tego" - mówią Wam na pewno różni mędrkowie. "To minie z wiekiem" - mówią inni niegodziwcy. A wała! - odpowiedzcie im śmiało. Czy z wiekiem mija chęć do czytania książek, oglądania filmów lub, dajmy na to, seksu? Nie mija, a tylko pasja zmienia swą strukturę. Oglądamy coraz lepsze filmy, czytamy coraz lepsze książki, uprawiamy coraz bardziej satysfakcjonujący seks (przynajmniej tak być powinno w modelu idealnym). Nie ma więc powodu, abyśmy się swej pasji wstydzili. Dlaczego od człowieka grającego w Dooma lepszy ma być ktoś, kto czyta kolejny odcinek powieści pt. "Zemsta gigantycznych krabów" albo ogląda film "Inwazja dwugłowych wilkołaków z Marsa"? Społeczeństwo takiego człowieka z szacunkiem nazwie bibliofilem bądź kinomanem, dla nas, graczy, rezerwując jedynie szyderstwa i epitety. Niesprawiedliwość to potworna, ale co robić; trudno bronić się przed tą "zmasowaną kampanią pogardy"? Przeżyłem podobną sytuację lata temu, kiedy debiutowałem jako autor opowiadań i powieści fantastycznych. Ludzie prości ciągle myśleli, że piszę o sprawach tak błahych, jak zielone ludziki i latające talerze, a ja zabawiałem się konwencją fantasy czyli czymś, co z powodzeniem uprawiali pan Tolkien i pani LeGuin (uczciwszy proporcje, rzecz jasna). Kiedy więc pytano mnie, co robię i z czego żyję (a pytacz nie był człekiem godnym poważnej dyskusji), nie odpowiadałem: piszę fantastykę, lecz mówiłem: zajmuję się fantasy; to taki gatunek literatury odwołujący się do średniowiecznych archetypów. A przy tych słowach niedbale przypalałem sobie papierosa, dając do zrozumienia, że posługiwanie się skomplikowanymi pojęciami jest dla mnie niczym bułka z masłem. Pytacz najczęściej wtedy milkł z trwożnego zachwytu, a ja miałem go z głowy. Czy podobną metodę można zastosować w przypadku gier komputerowych? A czemuż by nie? Kiedy ktoś Was spyta, dlaczego wciąż nie macie czasu i co robicie w domu po całych dniach, nie odpowiadajcie: gram (pochylając ze wstydu głowę i kuląc się w sobie). Dumnie powiedzcie: zajmuję się praktycznym wykorzystaniem środowisk multimedialnych, albo w najgorszym wypadku niedbale mruknijcie: testuję nowe programy komputerowe. Oczywiście, to jest oportunizm. Ale jedną sprawą jest fakt, że nie mamy się czego wstydzić, a inną, że chcemy, aby ludzie odbierali nas jako osoby godne szacunku. Gracz-bohater nie posłucha, rzecz jasna, tych rad. On na każde pytanie o to, co robi, odpowie z godnością: gram. I nie jest to, wbrew pozorom, sposób zły. Podobnie, jeżeli ciągle będziecie powtarzali innym: jestem homoseksualistą, jestem filatelistą, jestem żydem, to po pewnym czasie zaczną Wasz homoseksualizm, filatelizm i żydostwo traktować jako rzecz naturalną. A jeśli Was lubią, to może nawet sami zainteresują się, jak można zostać homoseksualistą, filatelistą czy żydem. Ale to jest metoda dla ludzi o silnych nerwach i dużej odporności psychicznej, a także dla tych, których nie nękają wątpliwości natury "czy to, co robię, na pewno jest dobre?". Zabawianie się grami komputerowymi ma jeszcze jedną zaletę. Otóż gracz m u s i, chociaż w stopniu podstawowym, znać obsługę komputera. Ba, musi chwytać pewne problemy teoretyczne. No bo jak grać, kiedy nie wie się, co to jest expanded memory (a gra żąda właśnie, aby zwiększyć jej objętość)? Jak grać, nie umiejąc samemu pisać plików, takich jak autoexec.bat czy config.sys. Jak grać, nie czując się w środowisku Windows jak ryba w wodzie? Jak grać, nie wiedząc do czego służy Norton Utility czy Norton Commander? Najlepsi nauczą się nawet ingerowania w pliki gry (aby wyedytować sobie wieczne życie czy dodatkowe fundusze), a prawdziwi mistrzowie będą potrafili skorygować grę tak, aby upierdliwy program nie żądał wciąż jakiś informacji zawartych w instrukcji (przecież wiadomo, że instrukcje mogą się zgubić!). Przygoda, która zaczęła się od zabawy grami i strzelaniem z lasera do potworów, może zakończyć się karierą profesora informatyki bądź wybitnego hackera! Wiele można mieć zastrzeżeń do grania jako sposobu życia czy nawet sposobu spędzania wolnego czasu. Ale śmiem twierdzić, iż gry komputerowe dały nam to, co nigdy już nie przepadnie: znajomość komputerów i umiejętność posługiwania się nimi. Traktowania ich nie jak dysponującej niewyobrażalnym intelektem istoty obcej i wrogiej, ale jak uczynnego służącego, nieco być może glupkowatego, ale raczej sympatycznego i pomocnego. Nie mówiąc już o fakcie, że znajomość obcego języka (głównie angielskiego) jest u graczy z pewnością wyższa, niż średnia krajowa. Miałem okazję parę miesięcy temu uczestniczyć w dyskusji radiowej dotyczącej nałogów. Do osób zajmujących się leczeniem alkoholików, seksoholików, pracoholików czy hazardzistów dokooptowano mnie, abym wypowiedział parę mądrych słów na temat zagrożenia, jakie stanowią gry komputerowe. Ponieważ ogólny sens mojej wypowiedzi był taki, że lepiej, aby młodzi ludzie siedzieli przy komputerach, niż zajmowali się piciem wódki, kradzieżami i gwałtami, została ona uznana za kontrowersyjną. Z entuzjazmem zgadzali się ze mną tylko policjanci, dla których ludzie mordujący za pomocą myszy i joysticka są jakoś o wiele sympatyczniejsi, niż ci, co robią to używając łomu, noża lub siekiery (albo i kałasznikowa). Dlatego też, jeżeli rodzice, narzeczona, żona, kuzyni, wychowawcy, dzieci (niepotrzebne skreślić) marudzą i jęczą, że nic tylko siedzicie przy tych głupawych grach, zaprowadźcie ich na ulicę Brzeską (jeżeli mieszkacie w Warszawie) i pokażcie panów obijających się o ściany, których oddech wykończyłby najsilniejszego smoka. Czy lepiej byłoby gdybym tak spędzał wolny czas? - spytajcie łagodnie. A kiedy jeden z tych panów rzuci do mamusi, żony, siostry itp. nieśmiertelny tekst: daj k... na połówkę, to może w najbliższym czasie mamusia, siostra, żona itp. kupi Wam jakiś malutki prezencik (np. 486 DX2, 66 MHz), a wszystkim wokół będzie opowiadała, jaką to synek (brat, mąż) ma pasję i jaka to jest dumna, iż właśnie takiego syna (męża, brata) się dochowała.

Jacek Piekara



INTO THE EAGLEST NEST

Producent: Ocean

Czy jest ktoś, kto nie grał lub przynajmniej nie słyszał o grze ***Wolfenstein 3D*** albo jej kontynuacji - ***Spear of Desteny*** ? (ŚGK 3-4/93). Dla komputerów 8-bitowych taka grafika pozostaje w sferze marzeń, ale jest gra, która w pewnym stopniu przypomina produkty ***ID Software***. (Tylko nie myśl sobie, że może z nimi konkurować). Mowa tu oczywiście o **Into the Eagles Nest**. Firma **Ocean** stworzyła grę, w której głównym bohaterem jest komandos zrzucony do zamku faszystów. Ma do wykonania kilka misji o wzrastającym poziomie trudności.

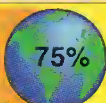
Po wybraniu misji rozpoczynasz zabawę, a właściwie rzeź zupełnie "niewinnych" i "bezbronnych" Niemców. Nie wiadomo z jakiego powodu Niemcy nie mają żadnej broni palnej! Jednak nie należy sądzić, że wizyta w zamku jest wycieczką turystyczną. Faszyści mają bagnety, którymi bardzo sprawnie mogą "umilić" wykonanie misji komandosowi. Sam wytrzymujesz 49 trafień, ale to w końcu nic dziwnego - Twój dziadek był Blaskowitzem! Aby uzupełnić energię należy zebrać apteczkę (automatyczne wyłeczenie do stanu początkowego) lub jedzenie (zmniejsza wskaźnik HITS o 10 jednostek). Amunicja kończy się szybko, bo do unieszkodliwienia wroga są potrzebne dwa naboje. Uzupełnieniu amunicji służą magazynki, które zbiera się w komnatach zamku. Maksymalny stan zapasów amunicji to 99 pocisków.

Licznik punktowy można podwyższyć poprzez zbieranie diamentów i innych kosztowności. Część z nich ukryta jest w skrzynkach otwieranych celnym strzałem. Niestety, większość z nich jest pusta, a niektóre zawierają dynamit, który wybucha po jednym strzale, kończąc Twoją zabawę. Aby dotrzeć do niektórych lokacji, trzeba wyrąbać sobie drogę przez beczki, które wytrzymują jedno trafienie. W komnatach zamkowych natkniesz się także na klucze, których przeznaczenia nie trzeba komentować.

Akcję widzimy z lotu ptaka, co ułatwia "zwiedzanie" zamku. Mapy poziomów do wszystkich misji są niestety takie same, co jest monotonne, ale ułatwia wykonanie zadania. Faszyści mają zdolność odradzania się. Po wybiciu około setki żołnierzy dochodzi się do wniosku, że w zamku są duże rezerwy ludzi gotowych w każdej chwili do walki.

Jeśli dotrzesz do więźnia (w misji nr 1), to nie ciesz się zbytnio, bo musisz go jeszcze doprowadzić cało do windy. W przypadku misji nr 2, 3 lub 4 wystarczy na każdym z poziomów uruchomić detonator. Gra jest trudną, wymagającą treningu zręcznościówką, wartą jednak zachodu i połamanych joysticków.

Tomasz Dominiak



ROBIN HOOD

Producent:

Legenda o angielskim banicie jest bardzo popularna na całym świecie. Nic więc dziwnego, że wiele firm podjęło się przeniesienia legendarnej postaci na ekrany monitorów. Gra, którą przedstawiam, nie jest wprawdzie nowa, ale była i nadal jest bardzo popularna.

Szeryf z Nottingham ukradł srebrną strzałę - symbol Robin Hooda i pamiątkę po jego ojcu. Strzałę wyznaczono jako nagrodę w turnieju strzeleckim, aby w ten sposób łatwiej schwytać banitę. Nasz bohater wie, że na zamku czeka na niego "komitet powitalny" i więzienie, z którego bardzo trudno uciec.

Robin może ulec dwukrotnej reinkarnacji, dzięki magii, którą obdarzył go Hern, władca lasu Sherwood. To właśnie jego Robin poprosił o pomoc w odzyskaniu srebrnej strzały. Hern ma trzy magiczne strzały, które będą chroniły Robina przed ludźmi szeryfa. Do zwycięstwa Książę Złodziei potrzebuje jeszcze długi łuk i srebrny miecz. Hern zgodził się na odstąpienie tych przedmiotów pod warunkiem dostarczania pieniędzy dla biednej ludności wiejskiej, uciskanej przez ludzi szeryfa.

Niestety wśród wieśniaków znalazł się zdrajca, który doniósł szeryfowi w której części lasu ukrył się banita. Szeryf natychmiast wysłał tam patrole, których zadaniem było dostarczenie Robina żywego lub martwego. Żołnierze szeryfa to ludzie bezwzględni, więc wybrali wariant drugi i próbują pozbawić Robina życia za pomocą kusz. Wprawdzie Robin jest wytrzymały i zniesie trafienia 10 strzał, ale najemnicy są wyjątkowo celni i szybcy. Na szczęście, Robinowi udało się znaleźć złote obręcze, które powiększają zapas reinkarnacji.

Aby zdobyć złoto, Robin musiał wyeliminować za pomocą pałki eskortę bogacza wałęsającego się po lesie. Gdy już miał łuk, pojawił się kolejny problem: nie było strzał. Po dłuższym zwiedzaniu lasu natknął się na kołczan z 9 strzałami, co pozwalało z bezpiecznej odległości eliminować żołnierzy wędrujących po lesie.

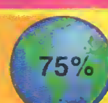
Po pewnym czasie Robin spotkał jeża, który dość poważnie zranił go w stopę. W rewanżu Robin próbował upolować iglastą minę, ale przekonał się, że jest trudnym przeciwnikiem i w przyszłości omijał go z daleka.

Robin ma ograniczoną pojemność kieszeni i nie zapełniał jej ziołami, które z początku wydawały się mu mało przydatne. Kiedy skompletował trzy magiczne strzały, nie mógł odnaleźć drogi do zamku szeryfa. Spotkał wróżkę, która za kilka sztuk zielska i kwiatów, przeniosła go w okolice zamku.

Wkrótce Robin z Loxley przekroczył próg zamku i... To już musisz zobaczyć sam, jeśli zagrasz w tę świetną grę zręcznościową, która ma dobrą grafikę i trochę gorszą oprawę dźwiękową.

Historię Robina z Loxley/Commodore spisał dla Was

Tomasz Dominiak





POZNAJMY SIĘ

UWAGA! UWAGA! UWAGA! UWAGA!

Na tej oto stronie spotykać się będziecie z... Wami samymi. Ten dział jest dla Was i o Was. Jeśli macie ochotę wziąć udział w tej zabawie, gorąco zapraszamy. A teraz - START!



Na imię mam Maciej, a nazywam się Jagodziński. Mam 11 lat. Mieszkam na ulicy Chwytowo 4/5 w Bydgoszczy. Mam komputer IBM PC 386 SX od roku i czterech miesięcy. Najbardziej lubię gry przygodowe, np. King's Quest IV. Oprócz tego lubię gry sportowe, np. Sensible Soccer, Empire Soccer i zręcznościowe, np. Prehistoric 2, Doom, Franko (w to jeszcze nie gralem). Nie lubię gier role-playing. Może dla tego, że w żadną taką nie mialem jeszcze przyjmeności grać. Na tym kończę. Cześć.



Moje personalia wyglądają mniej więcej tak: nazwisko: NOWAK; imię: PAWEŁ; lat: 14; przezwisko: JO-JO; xywa komputerowa: SIR PAUL; zamieszkały: KATOWICE; znaki szczególne: BRAK. Poza tym jestem nie karany, chodzę do budy nr 58, do najgorszej klasy i jakoś sobie daję radę. Lubię komputery i polskiego rocka. Mam Amigę 500 z 1 MB i wykorzystuję ją do grania (only). Najbardziej lubię izometryczne RPG (mój hit to Legacy of Sorasil), dobrą strategię oraz bijatykę Mortal Kombat. Dla odprężenia gram też w różne zręcznościówki. Było o tym, co lubię, a teraz będzie o tym, czego nie lubię. Najbardziej nie lubię przygodówek, bo uważam, że granie z równoczesnym czytaniem opisu i wykonywaniem ciągu banalnych czynności jest pozbawione sensu. Jestem dość tolerancyjny i nie oskarżam w tym miejscu wielbicieli tych gier.

A tak w ogóle to trzymajcie się chlopaki (i dziewczyny też), bo jesteście super!

(OD REDAKCJI: Twój problem przekazujemy do działu S.O.S)

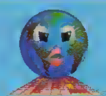


Nazywam się Jakub Grabowski, mam trzynaście lat i chodzę do Szkoły Podstawowej nr 3 w Człuchowie (jakbyście nie wiedzieli, województwo slupskie). Jestem stałym czytelnikiem Waszego pisma. Posiadam Amigę 500 (przestarzały szmelc). Gdy będę szedł do ogólniaka (jeśli będę szedł), mam zamiar kupić sobie lepszą maszynkę - jaką, to zależy od mojego kieszonkowego. Ostatnio prawie w ogóle nie gram, gdyż nie pozwala mi na to szkoła (czyste utrapienie). Lecz jeśli już mam czas, to pogrywam w Dune 2, Syndicate, Mortal Kombat. Lubię mordobicia, w których leje się krew. Lubię też gry startegiczne, w których jest wątek o prowadzeniu. Ostatnio wpadly mi w oko gry Battle Isle 2 i Ishar 3. Pozdrawiam całą redakcję.



Nazywam się Wojciech Ledwoń, lat 20. Studiować będę administrację (już od 1 X) na Uniwersytecie Śl. w Katowicach. Tak jak Wy jestem napalonym, zawodowym graczem (już od 7 lat). W przeszłości grałem na Atari 65 XE, Commodore 64 i na Amidze 500. Te maszynki zostały jednak już sprzedane. Moimi ulubionymi grami (oczywiście na Amigę) są TV Basketball, Mortal Kombat. Lubię gry labiryntowe, sportowe, przygodówki też są niezłe - za to nie cierpię gier strategicznych. Już nie mogę doczekać się nowej konsoli. To by było na tyle.

Serdecznie Was pozdrawiam. Na pamiątkę załączam zdjęcia mnie z okresu matury, mojej siostry Joasi (niezła laska, co?), mojego psa oraz domu (z braku miejsca publikujemy tylko to pierwsze, przyp. red.).



LOGICZNE

1. ARCHON ULTRA
2. ONE STEP BEYOND
3. BATTLE CHESS II
4. CHESS MASTER 2000
5. THAURUS
6. PUSH OVER
7. BLACK OUT
8. TETRIS
9. TWINTRIS
10. GEAR WORKS



ZRĘCZNOŚCIOWE

1. SENSIBLE SOCCER'94
2. MORTAL KOMBAT
3. DOOM II
4. BODY BLOWS GALACTIK
5. ALIEN BREED II
6. PINBALL DREAMS II
7. CANNON FODDER
8. STAR DUST
9. FRANKO
10. BANSHEE

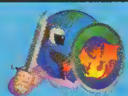


PRZYGODOWE

1. DUNE
2. GOBLINS III
3. FLASHBACK
4. ALONE in the DARK II
5. GABRIEL KNIGHT
6. DARKSEED
7. SIMON the SORCER
8. KING'S QUEST VI
9. KGB
10. INNOCENT UNTIL CAUGH

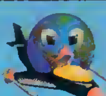
NAJLEPSZE z Najlepszych

Czy odpowiada Ci ta lista? Jeśli nie, to napisz i podaj swoje trzy najlepsze gry w każdej kategorii.



ROLE PLAYING

1. HEIMDALL II
2. ISHAR III
3. ISHAR II
4. PERIHELION
5. SHADOWCASTER
6. BLACK SECT
7. LEGACY of SORASIL
8. BLACK CRYPT
9. EOTB III
10. DUNGEON MASTER



SYMULACYJNE

1. GUNSHIP 2000
2. RALLY
3. ARMOUR GEDDOON II
4. PRIWATEER
5. TFX
6. TORNADO
7. F-117 A
8. F-14 FLEET DEFENDER
9. SUBWAR 2050
10. DOGFIGHT



STRATEGICZNE

1. The SETTLERS
2. SYNDICATE
3. CIVILIZATION
4. DUNE II
5. SIMCITY 2000
6. BATTLE ISLE 2
7. STARLORD
8. GENESIA
9. FRONTIER
10. WARLORDS II



S.O.S.

Witajcie w ten listopadowy dzień (a może wieczór, zależy kiedy to czytacie). W związku ze zwiększeniem objętości naszego artykułu jeszcze bardziej wzrosła liczba Waszych listów. Muszę przyznać, że blahych problemów jest coraz mniej. Zwykle piszecie o kłopotach z jakąś swoją ulubioną grą i to najczęściej RPG. Niestety, niektóre z nich są naprawdę trudne i trzeba trochę czasu, żeby na nie odpowiedzieć. Jak już wspomniałem, otrzymuję bardzo dużo listów (będę to powtarzal do znudzenia - jakoś się muszę usprawiedliwiać), dlatego też musicie uzbroić się w cierpliwość. Na pewno już niedlugo odpowiedź na Twój list się ukaże. Na razie poczytaj sobie, co radzę innym. Może i Ty będziesz miał podobny kłopot.

Mortal Kombat
Gunship 2000

1. Czy mógłbyś podać mi wszystkie ruchy poszczególnych graczy w grze "Mortal Kombat"?

2. W numerze 5/94 zamieściliście opis gry "Gunship 2000". Otóż nie mogę znaleźć napisu mówiącego o tym, jakie zadanie mam wykonać, chociaż zaglądam do Mission Orders. Jak można określić stopień trudności? Jak w szybkim czasie można zostać dobrym i cenionym pilotem? Po osiągnięciu jakiego stopnia można latać na wszystkich śmigłowcach?

Marcin Miernik
adres znany redakcji

Odp. 1. Rzeczywiście ruchy specjalne zawodników nie są latwe. Raz się udają, a raz nie. Dlatego też warto wiedzieć, jak korzysta się z nich, żeby nie przegrać z jakimś nowicjuszem, któremu akurat się udalo ustrzelić z ciosu specjalnego.

a) Johny Cage:
- Cyberkopniak - lewo, prawo, lewo, fire;
- Flegma - lewo, prawo, fire;
- Cios poniżej pasa - dół, dół, fire;
- Fatality - prawo, prawo, prawo, fire;

b) Rayden:
- Torpeda - lewo, lewo, prawo;
- Teleport - dół, góra, dół, góra;
- Meduza - dól, prawo, fire;
- Fatality - prawo, prawo, prawo, lewo, lewo, lewo, fire;

c) Kano:
- Żywa kula - joystick w prawo i łukiem w dól do samej góry;
- Kosa - lewo, lewo, prawo;
- Fatality - dól, lewo, lewo, fire;

d) Liu Kang:
- Ognista kula - prawo, prawo, fire;
- Lot - lewo, prawo, fire;
- Fatality - joystick w prawo i łukiem w dół do samej góry;

e) Sub Zero:
- Zamrażanie - dół, dól, fire;
- Wślizg - lewo, prawo, lewo, prawo, fire;
- Fatality - prawo, dól, prawo, fire:

f) Sonya:
- Spiralka - lewo, lewo, fire;
- Lot - prawo, lewo, fire;
- Młócka - dół, dół, fire;
- Fatality - prawo, prawo, lewo, lewo, fire;

g) Scorpion:
- Przyciąganie liną - lewo, lewo, fire;
- Teleport - dół, lewo, fire;
- Fatality - dół, dół, dól, fire;

Odp. 2. Jestem zdziwiony, że nie wiesz, gdzie można znaleźć ten napis. Jest on w Mission Orders. Na pierwszej planszy znajdują się opisy pierwszego celu (Primary Missions), jak i drugiego (Secondary Missions). Na kolejnej stronie są informacje dotyczące stopnia trudności (Enemy forces are expected...). Nie ma jednolitego przepisu na to, jak stać się dobrym i cenionym pilotem. Osobiście gralem w "Gunshipa 2000" do samego końca. Po 50 misjach zostajesz odeslany na emeryturę. Żeby zyskać przychylność zwierzchnika należy zniszczyć dwa główne cele. Jeśli po drodze zniszczysz wszystkie napotkane wrogie jednostki i wrócisz do bazy w krótkim czasie możesz liczyć na odznaczenie, albo nawet na awans. Jeśli osiągniesz już stopień 1st Lieuntant, możesz zasiąść za sterami każdej maszyny. Musisz pamiętać, że jeżeli odmówisz lotu w danej misji, to awans oddala się. Jeśli dowodzisz grupą śmigłowców, to wówczas pomyślne ukończenie misji i powrót Twoich pilotów wplywa na wzrost Twojej pozycji. Twój awans także się oddala, jeżeli zostaniesz zestrzelony i stracisz śsmiglowiec.

Gunship 2000

W grze dowodzę eskadrą śmigłowców. Pojawiają się informacje od moich pilotów. Niestety, nie wszystkie są dla mnie zrozumiałe. Czy mógłbyś mi je wyjaśnić?

Maciej Kosobucki
Bydgoszcz

Jak widać "Gunship 2000" ma rzesze wielbicieli. Niestety, brak oryginału wraz z instrukcją przysparza wiele problemów. Zresztą w instrukcji i tak nie ma takich objaśnień (skutek idiotycznego założenia, że każdy zna język angielski). Podczas gry możesz spotkać się z takimi komunikatami, jak: Permissin to Fire - proszę o pozwolenie na otwarcie ognia; I'M Engaging Enemy - atakuję nieprzyjaciela; I'M Taking Damage - zostalem trafiony; I'M Reached Last Way Point - osiągnąlem ostatni wyznaczony punkt; Objective Sighted - główny cel misji odnaleziony; I've Landed - wylądowalem.

Dune 2

Czy istnieją jakieś triki na tę grę? Jeśli tak, to proszę o ich opisanie.

Wojtek Zieliński
Pszczyn

List ten w zasadzie kwalifikuje się bardziej do dzialu Trików niż S.O.S. Skoro jednak już padlo takie pytanie, to dlaczego nie mialbym na nie odpowiedzieć. Uwaga, ponieważ nie napisaleś, jaki masz komputer, zacznę od IBM, a potem przejdę do Amigi.

Potrzebny będzie jak zwykle program narzędziowy. Na początek musisz znaleźć plik o nazwie Scenario.Pak. To właśnie w nim znajdują się informacje na temat podzialu sił w każdym scenariuszu. Podawane są w sposób latwy do opanowania. Np. w Scenario 3 dla rodziny Atreides pod nazwą Units zawarte są informacje o rozmieszczeniu sił. Dla przykładu znajdź IDO37 = Atreides, Quad, Area Guard. Jeśli zmienisz Quad na Tank, będziesz mógl dysponować czołgami. Natomiast zamiana Troopers na Launcher spowoduje, że zamiast ludzi będziesz miał wyrzutnie rakietowe. Możesz również zmieniać pozycję przeciwnika. Pod Structures znajdziesz listę wszystkich możliwych budowli. Jeśli zmienisz np. Rafinery na Outpost, to wróg zamiast rafinerii będzie mial radary i nie będzie mógl zbierać przyprawy. Ostatnim trickiem jest możliwość uzyskania większej ilości pieniędzy. Możesz to zrobić w Credits = xxx. Teraz możesz zmienić liczbę jednostek z 1000 na dowolną liczbę.

Jeśli chodzi o Amigę, wówczas będziemy musieli skorzystać z pomocy Action Replay'a. Jak zapewne wiesz, cala gra polega na otrzymywaniu i wydawaniu kredytów. Niestety, nie mamy ich zbyt dużo. Załóżmy, że po drobnych zakupach zostało nam 200 kredytów. Wciskamy więc Freeze i piszemy "ts!200" (oczywiście bez cudzysłowia). Następnie wciskamy "X" i powracamy do gry. Musimy wyremontować swoją bazę - zostaje nam 178 kredytów. Wciskamy Freeze i wpisujemy "t!178". Action znajduje komórkę np. 084F30. Zamiast tego my wpisujemy FF i po powrocie do gry mamy 235 kredytów. Jednakże jest to kropla w morzu potrzeb. Piszemy dalej bs 084F30 i mamy już 2000 kredytów. Jeśli jednak klikniemy na Const. Yard i po ukazaniu się planszy z budowlami zrobimy Freeze, a następnie opuścimy edytor klawiszem "X" to uzyskamy 20040 kredytów.

Jednak nie trzeba się uciekać do tak drastycznych środków, gdyż mnie udalo się grę ukończyć bez dodatkowych ułatwień.

Betrayal at Krondor

W jaki sposób ukończyć trzeci etap gry? Zatytułowany jest on "The Spyglass annd The Spider". Chodzi o wykrycie sprawcy rzezi w Romney. Doszedłem do świątyni Khaooli, gdzie kapłan obiecał mi wyjawić sprawcę, jeśli przystąpię do świątyni. Udałem się do przeora, ten przedstawił mi dogmaty wiary, a ja nie wiem, jak je spełnić.

Tomasz Zaganiacz
Bielawa

Kaplan da Ci odpowiedź na Twoje pytanie dopiero, gdy pozbędziesz się żywności i doprowadzisz do tego, żeby Twoja grupa byla glodna, czyli do stanu starving. Jeśli będziasz miał nadal problemy, wówczas radzę sięgnąć do numeru 6/94 ŚGK, gdzie znajduje się szczególowy opis ukonczenia tej gry.

Indiana Jones

W grze "Indiana Jones And The Fate of Atlantis" w wersji na Amigę, gdy znajduję się w pomieszczeniu z bykiem nie mogę znaleźć głowy oraz ogona. Przeszukuję kamienie (rules, a nie jak w opisie stones) i nic.

Anonim
Piaseczno k/W-wy

Po pierwsze, nie wiem dlaczego nie podpisałeś listu. Czyżbyś się wstydził swojego pytania? Jeżeli tak, to naprawdę nie ma czego. To jest raczej wyróżnienie zobaczyć własne nazwisko w gazecie. Ale mniejsza o to. Na Krecie musisz iść w lewo na wykopaliska i zabrać przyrząd do pomiarów inżynierskich (Surveyor's Instrument). Przejrzyj wszystkie pomieszczenia. W jednym z nich znajdziesz rysunek. Zapamiętaj go, gdyż będzie Ci potrzebny w dalszej części gry (jeśli zapomnisz, to będziesz się tylko dlużej męczył w jej ukończeniu). Następnie musisz zlokalizować rogi znajdujące się w centrum wykopalisk. Później przyjrzyj się dokładniej wyższym kamieniom. Jeśli kopniesz dwa z nich, wówczas odkryjesz poszukiwane rzeźby - głowę i ogon. Ustaw lunetę najpierw na jeden, a potem na drugi filar rogu. Krzyżujące się linie wskażą miejsce, gdzie ukryty jest drugi krążek. Użyj żebra, a odkopiesz Moonstone. Skieruj się w prawo i polóż kamienne krążki (najpierw Sunstone, a potem Moonstone) na kamienny podest (Stone Pedastal). Ustaw je według opisu w Dialogach i uruchom mechanizm. Dalej spróbuj już własnych sil.



Ulima Underworld 1

W grze przeszedłem wszystkie osiem poziomów, pokonałem czarnoksiężnika, uwolniłem księżniczkę, ale nie mogę wydostać się z tej Stygijskiej Otchłani, aby zakończyć grę. Co robić?

Mirosław Łatkowski
Łódź

Cóż, z Twojego listu wynika, że właściwie wszystko zrobiłeś do końca. Nie wiem, dlaczego więc nie możesz zakończyć gry (Ty tego także nie wiesz). Może coś zrobiłeś nie tak? Na wszelki wypadek, podam, w jaki sposób powinno wyglądać ukończenie. Mam nadzieję, że to coś pomoże.

Gdy zabijesz Tyballa, Garamon powie Ci, że będzie mógł pomóc, jeżeli złożysz jego kości do grobu. Kości Garamona są ukryte przez Tyballa w jednej z komnat w południowo - zachodnim rogu ósmego poziomu. Są nieoznaczone i wyglądają dokładnie tak samo, jak wszystkie inne szczątki, których pełno wokół. Dlatego też radzę pozbierać wszystkie możliwe szczątki, a jeżeli nie będziesz mógł ich unieść, to zrezygnuj z własnej zbroi. Nagrobek Garamona znajduje się na piątym poziomie. Tutaj możesz wrzucić wszystkie szczątki. Za chwilę pojawi się duch wielkiego maga. Musisz mu odpowiedzieć na dwa pytania: skąd wziąć moc, aby usunąć demona z tego świata - odpowiedzieć należy Talismans; w jaki sposób uwolnić potęgę talizmanów - odpowiedz Lava. Teraz dowiesz się, że musisz wrzucić wszystkie osiem talizmanów do lawy, u samego źródła wulkanu. Zejdź na ósmy poziom, otwórz serce wulkanu za pomocą Key of Infinity i zrób to. Pozostaje jeszcze pokonać Slashera of Veils. Teraz powinien nastąpić koniec. Mam nadzieję, że u Ciebie również.

Jurassic Park
Formuła One Grand Prix

1. Po pierwszym etapie w grze "Jurassic Park" komputer podaje kod. Jednak, gdy po ponownym jej wgraniu wpisuję ten kod, komputer informuje mnie, że hasło jest nieprawidłowe. Co jest grane?

2. Po pewnym czasie w grze "Formula One Grand Prix" nie mogę zapisać stanu gry, gdyż dysk jest pełny. Co robić?

autor i adres
znane redakcji

Odp. 1. Niestety, piracka kopia dostępna na naszym rynku w amigowskiej wersji tej gry jest źle złamana. Tak jak piszesz, komputer podaje kod, którego później nie chce przyjąć. Natomiast w wersji dla A1200 kody przyjmowane są bez problemu, lecz dalsza część (3D) się zawiesza. Obydwu problemów do dzisiaj nie rozwiązano, podczas gdy posiadacze IBM-ów mogą spokojnie ukończyć grę. Moja rada, kup wersję oryginalną. Nie tylko przyczynisz się do pognębienia piractwa, ale w dodatku nieźle się pobawisz grą do samego jej końca - zysk to więc podwójny.

Odp. 2. Jeśli chodzi o tę grę, to problem jest bardzo łatwy do rozwiązania. Wystarczy sformatować dysk, można go nazwać Save Game Disk i korzystając z opcji Save nagrać aktualny stan gry. Jeżeli jednak szkoda Ci kolejnego dysku, to musisz się trochę pobawić. Zacznij od skorzystania z opcji Load. Ukaże Ci się spis plików z takimi rozszerzeniami, jak np. .BKG, .SAM, .MSP. Teraz skorzystaj z programu narzędziowego i usuń jeden z tych plików. Wówczas będziesz miał miejsce na swój zapis. Uważaj jednak, żebyś nie usunął sobie potrzebnego pliku. Na wszelki wypadek przed przystąpieniem do tych czynności zrób sobie zapasową kopię.

Simon the Sorcerer

Wspólnie z kolegą doszliśmy do etapu z dwoma demonami. W opisie "Computer Studio" piszą, że trzeba odesłać demony do domu. Zrobiłem to i wszedłem do teleportera, a teleporter coś tam mówił i zamiast przenieść mnie w otchłanie Rondoru, przenosi w to samo miejsce, tzn. do pokoju, gdzie były demony przed teleportacją. Nie wiem, co dalej robić. Pomóż!

Krzysztof Niewiadomski
Łódź

Tak to już bywa z tego typu grami. Coś zrobisz nie tak, a później Ci to wypomną. Mam nadzieję, że wystarczy tylko końcowa podpowiedź. Jeżeli nadal będziesz miał kłopoty, to napisz.

Kiedy porozmawiasz z diabełkami, zbierz książkę oraz chemikalia, wyczyść tarczę i powieść ją na haku. Następnie zejdź na dół, poczytaj oba dzieła literackie i porozmawiaj z lustrem. Gdy poznasz już imiona diabełków, wróć na górę i odeślij je, korzystając z kredy, którą użyczy Ci rzucający kośćmi. Teraz dopiero możesz użyć teleportera.

Dune

Mam oryginalną wersję tej gry na Amigę. Po ujrzeniu animacji i krótkiego komentarza z dysku 1, wkładam do stacji dysk 2. Wtedy to ukazuje się jeden z obrazków zawartch w instrukcji oraz polecenie, by podać numer strony, na ktorej się on znajduje. Wpisuję numer strony i naciskam klawisz enter. Komputer przenosi mnie do AmigaDOS, gdzie nie mam zielonego pojęcia co zrobić dalej, by zacząć grę. Sądzę, że potrzebne są kody, niestety w instrukcji nie ma o nich słowa.

Tomasz Lis
Kostrzyca

Cóż mogę powiedzieć. Jeżeli po podaniu numeru strony zostajesz odesłany do AmigaDOS, oznacza to, że podałeś nieprawidłowy kod. Mogę jedynie poradzić, żebyś jeszcze raz dokładnie przestudiował instrukcję obsługi. Może coś po prostu trzeba innego wpisywać? Jeżeli jednak nic w instrukcji nie jest napisane, wówczas musisz się zwrócić do legalnego dystrybutora tej gry. Ma on obowiązek udzielenia Ci takiej informacji. Poza tym sprawdzi wówczas, czy gra nie jest przypadkiem uszkodzona, bo i taka możliwość istnieje. Pozostaje mi tylko życzyć Ci powodzenia.

Syndicate

Jak zwerbować wrogiego agenta? W numerze 9-10/93 napisaliście, że trzeba namówić 32 cywilów. Czy trzeba to robić w ciągu jednej misji, czy namówieni cywile zsumują się? Proszę o dokładną procedurę werbowania. Czy zwerbowany policjant stanie się naszym agentem? Z góry dziękuję za pomoc.

Hubert Matuszewski
Tomaszów Mazowiecki

Akcja werbunkowa jest jednym z najtrudniejszych elementów gry. Nie każdy daje się zwerbować. Mimo wszystko warto próbować. Potrzebne Ci do tego będzie narzędzie przekonywające - Persuadertron. Musisz więc w ten przyrząd wyposażyć jednego ze swoich agentów i nim przeprowadzić proces werbowania. Twój wróg musi sie znajdować bezpośrednio przy Twoim agencie. Niektórzy mogą być niedowiarkami i będą kazali Ci się wylegitymować. Dlatego też warto mieć przy sobie Access Card. Oczywiście akcja werbunkowa trwa przez cały czas, gdyż w ciągu jednej misji nie ma szans na zebranie dostatecznej liczby osobników. Mam nadzieję, że to Ci ułatwi sprawę.

Goblins 3

Nie wiem, jak zdobyć krople na pamięć, które wlane do basenu "odczarują smoka" (4 level). Dowiedziałem się, że ma je rycerz, którego muszę uwolnić. Więc tak: biorę dwa kamienie (duży i mały). Większy rzucam na krzaki obok rycerza. Gdy później wchodzę na ten kamień i chcę porozmawiać z rycerzem, on na chwilę ucieka, nie zostawiając niczego. Za chwilę wraca, lecz gdy znowu wchodzę na kamień, on ponownie ucieka (i tak w kółko). Bez kropli na pamięć nie mogę przejść dalej do następnych leveli. Blagam o pomoc.

Robert Czajkowski
Gdynia

Nie opowiedziałeś całej historii tego levelu. Mogę się jedynie domyślać, że nie rozmawiałeś z księżniczką. Podobnie jak Twój poprzednik z S.O.S. numeru 7-8/94 musiałeś rozmawiać z królem. Uchyl więc wieczko trzeciej wieży i porozmawiaj z księżniczką. Dowiesz się od niej, jakie imię nosi książę, a wówczas eliksir pamięci będzie Twój.

First Samurai

Po ukończeniu pierwszego levelu gra zawiesza się. Czasami pojawia się również napis: "Please type in the number for (tutaj pojawiają się różne liczby, za każdym razem inne) and press return". Nie mam pojęcia co trzeba robić. Czy to wina mojego komputera (mam Amigę 600)?

Rafał Bartosiewicz
Legnica

Pocieszę Cię, że komputer jest w porządku. Niestety, oprogramowanie jest do kitu. Zapomniałeś dodać, że masz piracką wersję grę (a masz ją na pewno). Wersja, którą posiadasz nie jest dobrze "złamana" i w związku z tym raz Ci się wiesza, a innym razem oczekuje podania kodu. Pozostanie Ci, albo skombinować piracką wersję z innego źródła (nie martw się, najwyżej popadniesz w konflikt z prawem i czeka Cię kilka lat za kratkami), albo zapomnieć o niej. Ale jest przecież już druga część gry. Na oryginał nie masz co czekać, bo nie słyszałem, żeby ktoś w Polsce zajął się dystrybucją tej gry. Może trzeba pojechać na Zachód?

W ten oto sposób dotarliśmy do końca niniejszego artykułu. Mając za sobą parę miesięcy wspólnej pracy, muszę z przykrością stwierdzić, że większość listów, które otrzymuję, są od płci brzydkiej. Do tej pory otrzymałem tylko jeden, tak, jeden list od płci pięknej. Dlatego też apeluję do Was dziewczęta. Napiszcie do mnie. Czy Wy nie macie żadnych kłopotów z grami? Jeżeli faktycznie tak jest, to i tak napiszcie. Chcę się przekonać, czy Wy także zajmujecie się komputerami. Do tej pory panuje takie przekonanie, że komputery są stworzone przez mężczyzn i dla mężczyzn. Czy zgadzacie się z tym? Jeżeli istniejecie, czytacie nas, a nie zgadzacie się z tym twierdzeniem, to czekam na Wasze opinie. Piszcie koniecznie z dopiskiem "Do YA" (żeby było jasne, w jakiej sprawie).

Czekam też na kolejną porcję Waszych listów z problemami. Pamiętajcie o czytelnym piśmie i dokładnym opisywaniu problemów, podawaniu ostatnich dostępnych kodów. No i o dopisku na kopercie "SOS". Do zobaczenia za miesiąc.

Wasz niestrudzony YA



I OGÓLNOCHEŁMIŃSKI TURNIEJ KOMPUTEROWY
SENSIBLE SOCCER CHEŁMNO 94

Redakcja **Świata Gier Komputerowych** po raz kolejny została zaproszona do współudziału w organizacji turnieju **Sensible Soccer**. Tym razem głównym organizatorem był pan Andrzej Dąbrowski z Zakładowego Domu Kultury przy FAM Chełmno. Grano o puchary ufundowane przez burmistrza miasta Chełmna, mgr inż. Piotra Mittelstaedta, oraz o gry komputerowe i roczne prenumeraty ŚGK przygotowane przez naszą redakcję.

Turniej rozpoczął się 8 października 1994 roku o godzine dziesiątej. Do udziału zgłosiło się trzydziestu zawodników z Chełmna i okolic. Po losowaniu czterech grup eliminacyjnych rozegrano rundę wstępną systemem każdy z każdym. Poziom prezentowany przez graczy był dość zróżnicowany. Zdarzały się zwycięstwa w stosunku 10 do 0 i wyższym. Jednak generalnie wyniki były zbliżone do rzeczywistości, a nawet zanotowano kilka remisów. Po wyłonieniu zawodników awansujących do jednej szesnastej nastąpiła przerwa na podreperowanie ciała (obiadek). Następnie odbyło się spotkanie z zastępcą redaktora naczelnego **ŚGK**, na którym wymieniono poglądy na temat pisma i rynku gier.



Po tej przerwie przystąpiono do rozgrywania meczów kolejnej rundy rozgrywek. Pojedynki te były bardzo zacięte, a zawodnicy po zakończonym spotkaniu spływali potem i rozmasowywali nadwyrężone nadgarstki. Na tym etapie rozgrywek zanotowano parę niespodzianek - np. odpadło kilku faworytów publiczności. Kolejnym etapem gry był ćwierćfinał. Poziom spotkań był wysoki, choć zaczęły ujawniać się braki kondycyjne.

Do półfinału awansowali: Paweł Westwalewski, Jarosław Ośmiałowski i Piotr Garbowski wszyscy z Chełmna, oraz Przemysław Paczkowski z Unisławia. Ta czwórka stała się posiadaczami prenumerat i po krótkiej przerwie rozegrała kolejne mecze. Półfinały przebiegały w gorącej atmosferze i przy głośnym dopingu publiczności.

Wreszcie, po przerwie przeznaczonej na odnowę biologiczną, nastąpiła długo oczekiwana chwila - finały. W meczu o trzecie miejsce spotkali się: Przemek Paczkowski i Jarek Ośmiałowski. Po zaciętym meczu zwyciężył Przemek. W ostatnim, finałowym meczu, o prymat w Chełmnie zagrali Paweł Westwalewski i Piotr Garbowski. Przy ogłuszającym dopingu szala zwycięstwa przechylała z jednej strony na drugą. W końcu zabrzmiał ostatni gwizdek i wszyscy zaczęli gratulować zwycięzcy turnieju - PIOTROWI GARBOWSKIEMU.

Następnie odbyło się wręczenie nagród, pamiątkowe zdjęcie i wszyscy szczęśliwi i zmęczeni po całodziennym graniu rozeszli się do domów. Tak zakończył się turniej.

I Ogólnochełmiński Turniej Sensible Soccer był imprezą znakomicie przygotowaną. Dopisali zarówno zawodnicy, jak i publiczność. Należą się słowa uznania dla organizatora i głównego pomysłodawcy tego spotkania, pana Andrzeja Dąbrowskiego. Jednocześnie wraz z nim pragniemy poinformować, że na wiosnę przyszłego roku przewidziany jest kolejny turniej **Sensible Soccer**.

W.S.







Między nami, graczami...

Przeglądając ostatnio lekturę czytelniczych listów, zauważyłem, że coraz więcej osób garnie się do robienia gier. Coraz częściej pojawiają się prośby w rodzaju: "Mam niezłe pomysły na gry komputerowe i chciałbym, żebyście pomogli mi je zrealizować" albo "Chciałbym robić gry komputerowe, więc przyślijcie mi adresy firm software'owych" itp. itd. Od razu zastrzegam tu, że nie chcę nikogo ganić za jego inwencję, za pęd do pracy twórczej, za chęci. Gdzież tam, wszak to rzecz szlachetna, chcieć coś osiągnąć. Problem tylko polega na tym, czy aby możliwości staje! Bo jeśli w tym samym liście, w którym klient chwali się, że ma pomysły, pisze jednocześnie, żeby mu w skrócie wyjaśnić, jak taką grę napisać i jakich używać programów, to sami przyznacie, że coś tu jest nie tak. I stąd właśnie temat mojej dzisiejszej pogadanki - uświadomienie wszystkim zaiteresowanym, co to za harówa owo "robienie gier komputerowych".

Zacznijmy z grubej rury. Na początek musi być niezły pomysł. Nie jakaś tam N-ta wersja Tetrisa, w którym zamiast klocków, będą opadać gołe panienki albo kolejna mutacja Soccera, gdzie zawodnikami będą pomidory. Pomysł musi być oryginalny, niepowtarzalny, musi dawać możliwości tak grafikom, jak i programistom. No i oczywiście musi chwytać potencjalnego nabywcę potencjalnej gry dosłownie za gardło, żeby po godzinie grania mu się nie znudziło i żeby nie zaczął przeklinać autora. Skąd wziąć taki pomysł? No właśnie, w tym cały sęk, że nie da się tego powiedzieć. Po prostu, przychodzi coś zwariowanego do głowy, nagle, ni z tego ni z owego, i już jest. A tak poważnie mówiąc, wymyślania fabuł nie da się nauczyć. To zupełnie tak, jak z talentem (do czegokolwiek) - albo się go ma, albo nie. Nawiasem mówiąc, bardzo smuci mnie fakt, że coraz częściej daje się zauważać impotencja w tym temacie u twórców gier (i to nie tylko polskich, ale w ogóle wszystkich). Ładują całą energię w grafikę i efekty, a potem biedny człek zastanawia się - co to za bzdura? O co tutaj chodzi? Normalnie powinno być tak, że w firmie zajmującej się tworzeniem gier jest osobnik od wymyślania fabuł, spec w tym temacie (najlepiej pisarz lub scenarzysta, bo ci mają łby nie od parady). Niestety, to kosztuje, a ponieważ firmy chcą maksymalnie ograniczyć wydatki, powstają później koszmarki, które są odzwierciedleniej ubogiej wyobraźni właściciela firmy (i taki potem jeszcze się łudzi, że wymyślił coś genialnego, a to tylko symulacja jazdy na wrotkach z rakietą ziemia-powietrze na plecach; uhm, mruczy, ale ze mnie wielki artysta). Tak więc przestrzegam, zamiast popadać w euforię, że jest się geniuszem, bo właśnie się coś wymyśliło, lepiej najpierw trochę ochłonąć, a następnie opowiedzieć to przyjacielowi i uważnie wysłuchać jego uwag. Potem należy to powtórzyć z drugim przyjacielem, z trzecim, czwartym, aż do skutku. Jeśli wszystkim wokoło wymyślona fabuła się podoba, znak to niechybny, że chwyciliśmy Pana Boga za nogi i że mamy COŚ.

Niestety, na tym sprawa się nie kończy. Właściwie to ona się nawet jeszcze nie zaczęła. Teraz trzeba skompletować swój zespół, który zajmie się ucieleśnieniem pomysłu. Od razu mówię, że nie wystarczy poprzestać na samym pomyśle, łudząc się, że jakaś firma go od nas wykupi. Firmy mają własnych pracowników od tych spraw, a jeśli nie mają, o czym wcześniej wspominałem, to robią to inni pracownicy (np. właściciele). Skompletowanie zespołu wbrew pozorom nie jest wcale takie łatwe. I nie chodzi tu o to, że trudno znaleźć grafika oraz programistę (a także menadżera, choć na tym etapie nie jest on niezbędny). Rzecz w tym, że musi to być nawiedzony grafik i jeszcze bardziej nawiedzony programista. Muszą oni chcieć robić za darmo, bez pewności, że stworzą grę epokową, a nawet że cokolwiek stworzą. Muszą też być gotowi pracować bez przerwy, w dzień i w nocy - i to przez najbliższy rok, albo i dwa. Odradzam obejście tego problemu rozwiązaniem, które samo się wręcz nasuwa - jeśli taki kłopot z ludźmi, to po co mi to; lepiej zrobię grę sam. Niestety, tego nie da się zrobić w pojedynkę (nie mówię tu o najprostszych grach, jak strzelanie pikselami do innych pikselów). Głównie dlatego, że praca w zespole pozwala krytycznie spojrzeć na efekty własnych wysiłków. Inaczej mówiąc, w grupie wciąż następują konsultacje: to jest złe i trzeba to zmienić, a to można zostawić. W układzie solo czeka nas popadnięcie w skrajny optymizm (ale mi nieźle idzie! ale jestem utalentowany! wszystko zostawię jak jest! będę bogaty!) i w rezultacie wypuszczenie stuprocentowego knota.

Kiedy już mamy zespół, należy zabrać się do pracy. Na wszelki wypadek lepiej od razu wziąć rozwód, zerwać z dziewczyną, opuścić dom rodzicielski. W sumie i tak na okres produkcji będzie tak, jakby nas nie było. A żona (mąż), dziewczyna (chłopak), rodzice (dzieci) będą tylko zbędnym balastem, opóźniającym pracę. W dodatku balastem, który zechce nas szantażem (wybieraj, ja albo komputer!) odciągnąć od naszego epokowego dzieła.

Praca właściwa będzie trwa raczej z przerwami na depresje i ciągi alkoholowe. Inaczej się nie da i tyle. Dobrze więc zawczasu załatwić sobie wizyty u stosownych służb medycznych.

Warto też wspomnieć, że czasem się zdarza, iż w trakcie prac zechcemy zmienić jakieś elementy, albo i nawet wszystko (poczynając od fabuły, a kończąc na grafice). W tym przypadku należy udawać, że nic się stało, że lubimy zmiany, że wcale tej gry nie chcemy skończyć, bo satysfakcję daje nam sam fakt pracowania nad nią.

Koniec pracy nad grą jest stanem błogim, ale nie ma się z czego cieszyć, bo to wcale jeszcze nie koniec naszych wysiłków. Teraz dopiero następuje moment najważniejszy - sprzedanie gry. Tutaj trzeba się uzbroić w anielską cierpliwość i przygotować na odsyłanie z kwitkiem z firm dystrybucyjnych. Uwaga! Odradzam w tym okresie noszenie ostrych narzędzi, ponieważ możemy nasz żywot zakończyć w jednoosobowym apartamencie z kratkami w oknach i judaszem w drzwiach.

Dobrym sposobem jest tutaj skorzystanie z usług zawodowego menadżera, ale trzeba wiedzieć, że ten po sprawie zażąda horrendalnej sumy, a poza tym wcale nie musi mu się powieść ze sprzedażą naszego produktu, a pieniądze i tak weźmie.

Można też spróbować wydać naszą grę samemu, ale ten wariant polecam tylko prawdziwym miliarderom, którym w przypadku krachu nie będzie żal zainwestowanej forsy.

Jeśli pomyślnie przebrniemy przez te wszystkie etapy, czeka nas ostatni - jest to moment, w którym gra trafia na rynek. Jeśli gra się sprzedaje choćby w połowie nakładu, to możemy uznać, że odnieśliśmy wielki sukces. Od razu uprzedzam, żeby nie liczyć na wielką kasę. Będą to wpływy ledwie pokrywające koszt leczenia psychiatrycznego i odwykowego oraz koszty sądowe rozwodu. No, może starczy jeszcze na kupienie jakiejś fajnej gry komputerowej. Jeśli natomiast ilość zwrotów ze sklepów przekroczy wielkość nakładu, mówi się sorry. Ponieważ zaszliśmy już w tym wszystkim za daleko, pozostaje nam wtedy albo zacząć wszystko od nowa, albo popełnić spektakularne samobójstwo.

Tak, z grubsza biorąc, wygląda produkcja gry od A do Z. Aby temat zakończyć, podam jeszcze jeden istotny element i zrobię to na przykładzie. Pan Braben, twórca prześwietnego FRONTIERA, robił swoją grę (oczywiście w kilkuosobowym zespole, a nie, jak się mylnie uważa, samemu) przez lat pięć. Bazował w niej na grze (ELITE), którą robił przez lat dziesięć. I kiedy wreszcie był gotowy, by wypuścić swoje "ukochane dziecko" na świat, dokładnie na miesiąc przed oficjalną datą rozpoczęcia dystrybucji rynek software'owy został dosłownie zalany piracką wersją tej gry. Oryginał kupowali więc tylko maniacy.

Kochani, powodzenia.

GRACZ



Role - playing games cz. 2

Dziś, zgodnie z obietnicą sprzed miesiąca, ma być o bohaterze w grach role-playing. Wiadomo, że bohater w tego typu zabawie jest elementem najważniejszym. W profesjonalnie zrealizowanym programie grający musi stracić orientację, gdzie przebiega granica pomiędzy nim samym (czyli człowiekiem siedzącym przy monitorze) a prowadzonym herosem (czyli układem kilku tysięcy pikseli). Osiągnąć taki efekt nie jest łatwo i niewielu firmom to się udało. A w końcu sama angielska nazwa role-playing znaczy po prostu: odgrywanie roli. Czyli gracz ma na pewien czas przestać być sobą, a stać się tym facetem z toporem (lub księgą czarów) w dłoni przemierzającym podziemia Waterdeep, bezdroża Britanii czy labirynty świątyni Darkmoon. Aby owa metamorfoza stała się możliwa, bohater musi być postacią określoną co do każdego szczegółu (no, nieosiągalny ideał). Gracz powinien wiedzieć jakimi cechami i zdolnościami dysponuje jego heros, jakie ma wady, a jakie zalety, kiedy na niego można liczyć, a kiedy zawiedzie. Aby osiągnąć to niezwykłe utożsamienie gracza z prowadzonym bohaterem, twórcy gier fabularnych (czyli "normalnych", niekomputerowych role-playing) przygotowują nad wyraz bogate charakterystyki postaci. Cechy, zdolności, umiejętności określane są wartościami liczbowymi, które decydują następnie, jak postać się zachowa, jak zostanie jej zachowanie odebrane przez otoczenie, czy też po prostu jak poradzi sobie w trudnej sytuacji. W tej chwili nie będę wnikał dokładnie w problemy dotyczące cech czy umiejętności bohatera. To zostawimy sobie na później. Na razie sprawa, czasem pomijana i lekceważona, a istotna. Mianowicie rasa. W grach fabularnych przynależność bohatera do określonej rasy jest wiadomością niezwykle znaczącą. Jest jakby podstawą (obok profesji), na której zbudowana zostanie cała dalsza i bardzo szczegółowa charakterystyka. Niestety, w grach komputerowych problemy związane z rasą wydają się nieco mniej istotne. W ekstremalnych przypadkach przedstawiciele poszczególnych ras nie różnią się pomiędzy sobą właściwie niczym szczególnym. A szkoda, bo pole tu do twórczej inwencji jest naprawdę ogromne. Programiści często czerpią z przykładów znanych z literatury i nie przypadkowo najczęściej spotykane w RPG rasy (oprócz człowieka, oczywiście) to krasnoludy (czy też karły), elfy i półelfy, niziołki (halflings, hobbits), gnomy. Zbieżność z Tolkienem jest tu bardzo wyraźna, ale i nieprzypadkowa, bo to w końcu z sukcesów książek brytyjskiego profesora narodziła się ogromna popularność fantasy w literaturze, filmie czy, potem, grach komputerowych. Ale autorzy gier role-playing nie ograniczyli się tylko do stosowania wzorów znanych z literatury. Co prawda występują np. orki, kenderzy (cykl Smocza Lanca), półolbrzymy, lizardzi, ale spotykamy też rasy zupełnie oryginalne, jak modliszkopodobny thri-kreen (Darksun), rapwulf, mook, faerie (Wizardry 7), sprite (Beholder3), redguard (Arena) oraz przeróżne odmiany elfów (silvaniesti elf, ice elf, dark elf itp). Jeżeli twórcy programu decydują się na stworzenie zupełnie nowej nazwy dla rasy (czy też wykorzystanie nazwy mało używanej) muszą liczyć się z tym, iż gracz może być początkowo nieco zdezorientowany. Stąd mile widziane jest, jeśli przedstawiciele danego gatunku mają jakieś, sobie tylko właściwe, cechy psychiczne bądź fizyczne (np. spiczaste, duże uszy elfów). Nie wszędzie jednak mamy do czynienia z ortodoksyjnym podziałem na rasy. Seria Magic Candle i strategiczno-rolplejowy Stronghold mieszają ze sobą rasy i zawody (mamy np. do wyboru elfa i czarodzieja), Shadowcaster daje możliwości zmiany rasy i bohater rozpoczynający przygodę jako człowiek ulega potem przeobrażeniom, przyjmując postacie a to kotowatego maorina, a to doskonale czującego się w wodzie żaboluda kahpy czy kamiennego olbrzyma grosta. Natomiast Ultima i Darklands są grami, że tak powiem, homofilnymi. Tam nie mamy wyboru. Prowadzony bohater (bohaterowie) musi być człowiekiem. Zresztą zważywszy, iż akcja Darklands toczy się na terenie średniowiecznych Niemiec wydaje się to być logiczne.

W grach fabularnych, w których olbrzymią wagę przykłada się do stosunków panujących pomiędzy członkami drużyny, przynależność do określonej rasy ma daleko idące konsekwencje. Bardzo wyraźnie widać to w cyklu powieściowym o Smoczej Lancy (opartym wiernie na przebiegu gier), gdzie elfy są pełne pogardy dla ludzi, krasnoludy prowadzą między sobą wojny, a półelfy traktowane są przez ludzkie i elfie społeczeństwa niczym pariasi. Kto czytał trylogię Tolkiena ten też zapewne pamięta, jakie początkowe wzajemne animozje musieli zwalczyć elf Legolas i krasnolud Gimli syn Gloina. W grach kompute-







rowych (które w ogóle cierpią na wadę braku interakcji pomiędzy członkami grupy) niestety nie zetkniemy się z "przesądami rasowymi". Za jednym wyjątkiem. W cyklu Ishar postacie mogą odczuwać wobec siebie niechęć, a nawet otwartą wrogość. Grupa złożona z elfów za nic nie przyjmie do kompanii krasnoluda, prawie nikt nie będzie chciał podróżować z orkiem czy lizardem. A jeżeli już w drużynie trafi się osobnik ogólnie nie lubiany, to ucieknie on na pierwszym postoju. Aż żal, że w innych grach nie wykorzystano tego świetnego, choć oczywistego pomysłu. W zasadzie w komputerowych role-playing bardzo rzadko zetkniemy się z sytuacją, iż przynależność rasowa bohatera będzie na cokolwiek wpływać lub o czymkolwiek decydować. Wyjątkiem jest jedynie system tworzenia postaci, gdzie często zorientujemy się, że krasnolud nie może znać magii (Magic Candle, Eye of the Beholder), a elf jest świetnym magiem, lecz za to nienajlepszym wojownikiem (Might & Magic, Eye of the Beholder). Jedynie człowiek może zostać paladynem (czyli absolutnie dobrym i praworządnym rycerzem posiadającym pewną znajomość magii) w Eye of the Beholder i cyklu Krynnu, a półolbrzym nigdy nie wykształci się w złodziejskim fachu (Darksun). Rasa oddziaływuje również na cechy (siła, zwinność, wytrzymałość itp) herosa, a także na jego umiejętności (np. w Magic Candle niedoścignionymi kupcami i wlamywaczami są niziołki). O tych problemach napiszę jednak przy okazji omawiania szczegółowej charakterystyki postaci. W czasie samej rozgrywki zarówno rasa, jak i charakter postaci mają znaczenie drugo, jeśli nie trzeciorzędne. W tej chwili przychodzą mi na myśl tylko dwa przykłady zaprzeczające tej tezie, ale fakt, że dotyczą one zupełnych drobiazgów. Otóż w Eye of the Beholder I drużyna, w której nie ma krasnoluda, nie będzie mogła odczytać niektórych runów, gdyż są one napisane po krasnoludzku (ale w zasadzie nie komplikuje to rozgrywki). Natomiast w Magic Candle 2 krasnoludy nie są w stanie odpoczywać w czasie morskich podróży, gdyż cierpią na chorobę morską, rzygają za burtę i tracą wszystkie punkty energii. Również w Magic Candle krasnolud (znowu krasnolud!) mając do wyboru atak na przeciwników różnych ras zawsze na początku zaatakuje orka. Przyznam, że takich uroczych drobiażdżków przydałoby się w role-playing więcej. Można sobie przecież wyobrazić elfa, którego trzeba bardzo namawiać, aby odwiedził kopalniane labirynty czy krasnoluda, który za nic w świecie nie wejdzie do puszczy. Można wykreować krainę, gdzie miejscowa ludność nienawidzi np. półolbrzymów i grupa, w skład której półolbrzym wchodzi, byłaby "z urzędu" ścigana przez prawo. Przykłady takie daloby się mnożyć w nieskończoność, ale wszystko to prowadzi do jednego wniosku. Jeżeli tworzymy już pewną kategorię (czy to będzie rasa, płeć, charakter czy profesja), to niechże ona ma jakiekolwiek znaczenie w rozgrywce! Niech gracz pluje sobie w brodę, iż nie zabrał w podróż niziołka, a za to wziął jeszcze jednego półolbrzyma czy orka. Albo odwrotnie: niech rozpacza, iż słabe gnomy obrywają wciąż w bitwie, a tu przydałaby się silna łapa olbrzyma. Zabawne jest to, że wprowadzenie tego typu przygód do programu nie byłoby wcale kłopotliwe (jeszcze parę lat temu, byłoby). Przy dzisiejszej objętości gier te parę kilobajtów w tę czy tamtą stronę nie ma specjalnego znaczenia. Niestety, jestem głęboko przeświadczony, iż autorzy role-playing komputerowych tak się zachwycili możliwościami graficznymi, że zapomnieli o rozwijaniu akcji. Czasem wydaje mi się, iż gry robione są przez absolutnych dyletantów, facetów, którzy potrafią tylko programować i rysować obrazki, natomiast zupełnie zbędne wydaje im się wynajęcie zawodowego scenarzysty. A w Stanach Zjednoczonych czy Wielkiej Brytanii nie byłoby to najmniejszym problemem, gdyż jest tam cała rzesza osób zawodowo zajmujących się pisaniem scenariuszy i przygód do gier fabularnych. No, ale tego typu zarzuty będę miał właściwie przy okazji omawiania każdego elementu komputerowych role-playing. Niestety, na naprawdę wielką grę tego gatunku dopiero czekamy i, moim skromnym zdaniem, to czekanie jeszcze chwilę potrwa. Mam nadzieję, że w końcu powstanie taka, gdzie graczowi nie będzie obojętne czy dowodzi kompanią elfów, ludzi czy orków. A nawet taka, gdzie gracz nie potrafiący dobrać optymalnego składu drużyny będzie miał spore kłopoty z dobrnięciem do szczęśliwego końca. No, dobrze. Za miesiąc będą profesje czyli "w temacie" bohater jeszcze zostajemy. A na dzisiaj to tyle.

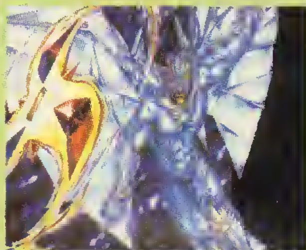
Jacek Piekara



ECTS Jesień '94

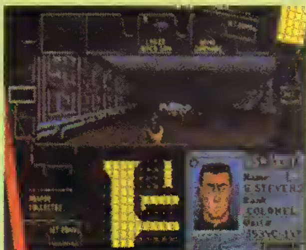
Po raz kolejny chcielibyśmy przedstawić Czytelnikom relację z Eropejskich Targów Techniki Komputerowej, które de facto są poświęcone przede wszystkim grom. Już we wstępnych zapowiedziach zwracano uwagę, że targi te mogą być przełomowe dla narodzin nowej ery w grach komputerowych, ery rozrywki multimedialnej. Symbolami tej przemiany miały być prezentacje nowych urządzeń standardu 3DO produkowanych przez Panasonic. Poza tym w dziedzinie hardware'u zaprezentowano nowy wyrób Segi - Mega Drive Booster 32X oraz najnowsze multimedialne i w pełni interakcyjne dziecko koncernu Phillips - CDi 450. Nas jednak bardziej interesują nowości w dziedzinie oprogramowania i im poświęcamy ten przegląd zaprezentowanych w czasie targów nowych tytułów.

ACCOLADE



ROGUE

Spośród tegorocznych zapowiedzi firmy najciekawszą propozycją wydaje się być BUBSY II, kontynuacja Claws Encounters of the Furred Kind, jednej z najciekawszych gier wideo roku 1993. Tym razem czworonożny bohater ma za zadanie uwolnić z rąk Wielkiego Prosiaka zwanego Szynką swych bratanków - Terri i Terry'ego. Gra przyciąga uwagę przede wszystkim grafiką i efektami, które nawet jak na standard CD są godne podziwu. Premiera handlowa gry zapowiadana jest na 14 października. Innymi ciekawymi nowościami ze stajni **Accolade** są przede wszystkim CYCLEMANIA i dwa w jednym czyli połączenie symulatorów HARRIER i MIG-29 na wspólnym CD ROM. W wypadku obydwu gier tym co stanowi o ich świeżości jest zastosowanie techniki wideo i CD. CYCLEMANIA to symulator wyścigów motocyklowych. Pomysł w zasadzie stary jak świat, nowe są tylko właśnie nadzwyczaj staranne oddanie tła i realia wyścigu (programiści chwalą się, że sama informacja o tle to ponad 400 MB). Obydwa programy pojawia sie na rynku w październiku. Propozycje sportowe firmy to BRETT HULL HOCKEY '95 i PRO FOOTBALL. W zasadzie są one tylko kolejnymi wariacjami na klasyczne tematy i zapewne zginą wśród dziesiątek im podobnych. Prawdopodobnie identyczny los czeka GOT BALLZ - jeszcze jedną bijatykę i ZERO TOLERANCE - jeszcze jedną bezmyślną strzelaninę opartą na historyjce o terrorystach i uwalnianych zakładnikach.



ZERO TOLERANCE

BLUE BYTE



ALBION



ALBION



THE TITAN'S LEGACY

Na sezon 1994-1995 firma przygotowała cztery premiery. Pierwsza z nich to ALBION - role-playing games w formacie CD ROM. Ponieważ gra ma być gotowa w drugim kwartale 1995 roku, jak na razie przedstawiono tylko projekty graficzne postaci i rozwiązania tła, tak więc trudno powiedzieć cokolwiek konkretnego. Podobnie wygląda sytuacja w przypadku drugiej zapowiedzi - THE GREAT RALLY. Wiadomo tylko, że będzie to gra strategiczno-handlowa oparta na realiach Wspólnoty Europejskiej. Wydaje się, że najbardziej oczekiwanymi produktami **Blue Byte** będą wersja CD BATTLE ISLE 2 oraz także wydana w formacie CD gra THE SHADOW OF THE EMPIRE. Akcja tej ostatniej toczy się w dwadzieścia lat po zakończeniu wydarzeń ukazanych w poprzedniej, drugiej części gry - The Titan's Legacy. Tym razem rzeczniczka Kai, Caro, toczy samotną walkę o restytucję imperium. Zarówno BATTLE ISLE 2 CD, jak i THE SHADOW OF THE EMPIRE przeznaczone będą na PC z minimum 8 MB i zapowiadane są na przełom roku.



THE SHADOW OF ...



THE GREAT RALLY

CODEMASTERS

Codemasters główny nacisk reklamowy położył na grę MICRO MACHINES 2 - TURBO TOURNAMENT. Jak sama nazwa wskazuje, jest to kontynuacja MICRO MACHINES, gdzie mieliśmy możliwość odbywać wyścigi dookoła najróżniejszych miejsc, od stołu kuchennego po muszlę klozetową. Podobnie dzieje się i w drugiej części, jednak tym razem mamy możliwość jednoczesnego udziału w wyścigu czterech graczy. Kolejna gorąco reklamowana nowość to PSYCHO PINBALL - jeszcze jedna wersja popularnych flipperów, w tym przypadku rozszerzona o takie "bajery", jak 12 różnych rodzajów nawierzchni stołu i minigierki uruchamiane przez zdobycie odpowiedniej ilości punktów. Ciekawie zapowiada się natomiast S.S. LUCIFER - w zasadzie banalna przygodówka, w której naszym zadaniem jest uwolnić pasażerów tonącego statku, zasługująca jednak na uwagę z powodu bardzo starannego wykończenia. Jak przystało na szanującego się producenta oprogramowania, **Codemasters** proponuje także coś z dziedziny gier sportowych i bij-zabij. Są to PETE SAMPRAS TENNIS i ERNIE ELS GOLF w pierwszym przypadku oraz DROP ZONE i HAVOC w drugim. Jak nietrudno zgadnąć, poza efektami specjalnymi nie oferują one nic nowego.

DIGITAL INTEGRATION

Ku zdziwieniu publiczności **DI** nie zaprezentowała tym razem nic nowego, oferując jedynie przygotowane na CD ROM wersje swoich symulatorów TORNADO i FALCON 3.0, a także w podobnym opracowaniu rozprowadzane przez nią produkty firmy Action Sixteen, takie jak: WALLS OF ROME, JACK NIKLAUS UNLIMITED GOLF, OCEANS BELOW czy SILENT SERVICE II.

DOMARK

Domark zaprezentował przede wszystkim nowe symulatory. Są to DOGFIGHT- THE GREAT ACES OF AIR COMBAT, reklamowany jako najwyższe osiągnięcie w dziedzinie symulacji dzięki zastosowaniu sztucznej inteligencji dla sterowania posunięciami komputerowych oponentów i nadania im walorów prawdziwości. DOGFIGHT pozwala na wzięcie udziału w różnych konfliktach od I wojny światowej do wojny koreańskiej. Drugim z symulatorów jest OUT OF THE SUN poświęcony już wyłącznie czasom II wojny światowej. Oferuje on szeroką gamę możliwości - od Bitwy o Midway do Bitwy o Anglię i od zwalczania bombowców do ataku torpedowego na lotniskowiec. Obie przeznaczone na CD ROM gry mają ukazać się w październiku. Oprócz powyższych firma **Domark** wypuszcza właśnie na rynek kontynuację LORDS OF MIDNIGHT - THE CITADEL. W tej trzeciej już wersji klasycznej przecież role-play-



ing games naszym zadaniem jest odbicie zakladników z rąk Borotha i odzyskanie klejnotu dającego ogromną moc. Ciekawostką jest tu wprowadzenie opcji rzeczywistego tempa wydarzeń. Oznacza to, że można zostawić grę na 24 godziny i po tym czasie okaże się, że wydarzenia dzieją się własnym tokiem, bez naszego udziału. Spośród planów wydawniczych **Domarku** na rok 1995 na czoło wysuwają się TANK COMMANDER - symulacja czolgu, przygodówka CERBERUS i kolejny symułator lotu - TEST PILOT. Ostania gra to pewna nowość w szerokiej gamie dostępnych symulatorów, daje bowiem możliwość zasmakowania wrażeń pilota-oblatywacza. W programie zapisano wszystkie aparaty latające, jakie byly testowane w bazie lotniczej Edwards od 1950 r.

ELITE



MARKOS



VIRTUOSO



POWERSLIDE

Jeszcze w tym roku powinny ukazać się na rynku nowe pomysly **Elite.** Na bliższe przyjrzenie się zasługuje wśród nich przede wszystkim VIRTUOSO - ponura przygodówka, w której jako gwiazda rocka poruszasz się po przerażającej rzeczywistości XXI wieku, gdzie jedyną ucieczką od zla jest muzyka i virtual reality. Na pewien sukces może też liczyć POWERSLIDE, symulacja rajdu samochodowego, która dzięki zastosowaniu nowej opcji wyboru rodzaju napędu wprowadza zupelnie nową jakość. **Elite** opracowala także wersję CD starej jak świat DRAGON'S LAIR. Oprócz tego godna wspomnienia jest strzelanka SPACE ACE, są w niej bardzo zabawne animowane sekwencje.

EMPIRE



CYBER JUDAS

Ta firma przedstawila jedną z najciekawszych ofert. Wydaje się, że przynajmniej jedna z zaprezentowanych propozycji ma gwarantowany sukces. Jest nią DAWN PATROL - symulacja powietrznych walk z czasów I wojny światowej. Gra pociąga przede wszystkim oszałamiającą grafiką i prostotą obsługi. Po prostu romantyczna i rycerska walka oko w oko z przeciwnikiem. Program przeznaczony będzie zarówno na pecety, jak i na Amigi. Podobnie duże wrażenie robi właśnie wydana wersja CD gry CAMPAIGN, zawierająca nawet oryginalne przemówienia polityków z tamtych czasów. Innym wielce obiecującym produktem **Empire** jest DREAMWEB, dla której najlepszą rekomendacją jest fakt, że zabroniona jest dla osobników poniżej osiemnastego roku życia. Poza tym jest także coś dla wielbicieli gier strategicznych - AMERICAN CIVIL WAR czyli wojna secesyjna, a także coś dla wielbicieli ostrej strzelaniny - ZEEWOLF czyli coś w rodzaju 1942 w wersji na współczesny śmiglowiec bojowy. W naprawdę ciekawej ofercie **Empire** znalazlo się nawet miejsce dla takiego dziwoląga, jak HANNA BARBERA TURBO TOONS - wyścigu 20 postaci ze znanych kreskówek (Miś Jogi, Top Cat , Wally Gator, Pies Huckelberry czy Riccochet Rabbit).



DREAMWEB

FLAIR



PARADOX



WHIZZ

Firma przedstawila tym razem dosyć skromną ofertę, składają się na nią cztery nowości: WHIZZ, PARADOX, DEADLY RACER i SOCCER SUPERSTARS. Na uwagę zasługują chyba tylko dwa pierwsze programy. WHIZZ to zapowiadana już od wiosny zabawna przygodówka z królikiem - uczniem czarnoksiężnika w roli glównej, poruszającym się po pelnym nieoczekiwanych zagadek świecie (warta podkreślenia jest tu inwencja autorów). Z kolei PARADOX to role-playing games, której największą zaletą, oprócz dopracowanej grafiki, jest scenariusz autorstwa jakoby jednego z najlepszych autorów książek fantasy (jego nazwiska jednak nie podano). Pozostałe wspomniane nowości to powtarzające się już do znudzenia opracowania pilki nożnej i rajdu samochodowego.

GAMETEK

Jak zwykle firma **Gametek** doslownie zalala konkurencję ilością swoich propozycji, ale zaledwie część z nich, kierowana także do właścicieli komputerów, godna jest uwagi. Spośród nich najciekawszymi wydają się być QUARANTINE - ciekawa kompilacja strzelaniny, wyścigu samochodowego i przygodówki, gdzie grasz rolę taksówkarza uciekającego z miasta zbrodni zamienionego na więzienie (coś w rodzaju "Ucieczki z Nowego Jorku") i HELL - przygodówka dziejąca się wewnątrz brudnego świata CIA i FBI. Poza tym **Gametek** zaprezentowal również FIRST ENCOUNTERS, przeróbkę FRONTIER - ELITE II, a także calą garść pozycji dla wielbicieli rozrywki w jednym ze stylów klasycznych, tj. BRUTAL - dziwaczną bijatykę, STAR CRUSADE - międzygwiezdną strzelaninę, FULL THROTTLE RACING - rajd motocyklowy i oczywiście kolejną wersję 1942 - CARRIER ACE.



BRUTAL

GREMLIN



RETRIBUTION

Oprócz kilku zupełnych nowości firma zaprezentowala wreszcie wersję DESERT STRIKE na PC i kolejny hit na CD32 - LITIL DIVIL (przeniesiony z PC). Prezentacji DESERT STRIKE towarzyszyła promocja najnowszego produktu firmy - JUNGLE STRIKE. Oprócz niego pojawiły się jeszcze trzy inne nowe tytuly: TOP GEAR 2 - nowa wersja zawsze tych samych wyścigów, SLIP STREAM - ciekawie zapowiadające się szaleńcze wyścigi pojazdów latających i kolejny murowany sukces - RETRIBUTION. Scenariusz gry jest nieco banalny. Mówi o najeźdźcach z Kosmosu, którzy w niedalekiej przyszlości uratowali Ziemian od nuklearnej samozaglady i darowali im nowe technologie, ale po pewnym czasie zaczęli traktować ich jako źródlo pożywienia. Spowodowalo to, że znalazł się śmia-



łek, który postanowił wziąć odwet (nie trzeba chyba dodawać, że my nim jesteśmy). Tym, co gwarantuje grze sukces, jest naprawdę niespotykane tempo i poziom techniczny. Nie darmo przedstawiciele firmy utrzymują, że opracowanie programu pochłonęło najwięcej środków w dotychczasowej jej historii.

IMPRESSION



FRONT LINES

Propozycje firmy są skoncentrowane jak zwykle wokół jednego rodzaju gier: strategiczno-symulacyjnych. W najbliższych miesiącach ukażą się trzy produkty, z których każdy sympatyk tego rodzaju gier wybierze coś dle siebie. Pierwszy z zaprezentowanych programów (na PC i Amigę) to LORDS OF THE REALM. Akcja gry rozpoczyna się w 1268 roku w Anglii. Za-



TAKE THE CHALLANGE

danie jest proste: zdobyć tron w walce z pięcioma innymi pretendentami. Grę charakteryzuje wspaniala grafika i dobrze dobrany balans pomiędzy ekonomią a walką. Wspaniałą zabawą dla miłośników gier wojennych może okazać się FRONT LINES. Gra pozwala na toczenie bitew zarówno w czasach II wojny światowej, jak i współcześnie. Ostatnią, zapowiadaną na styczeń, propozycją z tej firmy jest HIGH SEAS TRADER - klasyczna gra handlowo-przygodowa umieszczona w realiach przelomu XVII i XVIII wieku. Producenci twierdzą, że każdy z dostępnych w grze 120 portów wygląda zupelnie inaczej.

INTERPLAY

Interplay góruje wśród konkurencji przede wszystkim ilością zaprezentowanych gier, opracowanych przede wszystkim dla PC CD ROM. Jako dowód niech posłuży lista nowych tytułów: DESCENT - przygodówka, BLACKHAWK - strzelanina, KINGDOM - THE FAR REACHES oraz CYBERIA - kolejne przygodówki, a także coś z dziedziny role-playing games: CASTLES 2, STONEKEEP i SPACE FEDERATION. Poza tym, co chyba najciekawsze, ukazal się DUNGEON MASTER 2 mający w podtytule hasło THE LEGEND OF THE SKULLKEEP. Przedstawiciele firmy obiecują, że nie jest to zwyczajne rozszerzenie starego pomysłu, ale przede wszystkim, tak jak DUNGEON MASTER w 1987 roku, początek zupelnie nowej ery w RPG. Zobaczymy!

KRISALIS

Tym razem firma **Krisalis** nie przedstawiła żadnych nowości. W zasadzie skoncentrowała się na promocji specjalnie przygotowanej dla CD wersji SOCCER KID i nowym MANCHESTER UNITED PREMIER LEAGUE CHAMPIONS. Jedyną ciekawostką był HANNIBAL, gra strategiczna pozwalająca pokierować atakiem na Imperium Romanum. Oprócz tego dowiedzieliśmy się nieco o planach wydawniczych **Krisalisa** na rok 1995. Najciekawszymi zapowiedziami wydają się być BAZOOKA SUE - "jajcarska" przygodówka, FORMULA ONE TEAM MANAGER (tytul mówi sam za siebie) i LEGENDS, w której szaleni kosmici postanawiają uzbroić plemiona zamieszkujące Ziemię przed tysiącami lat we współczesną broń.

MAXIS



WRATH OF THE GODS

Jedyną grą, która pojawila się w tegorocznym katalogu firmy **Maxis** jest WRATH OF THE GODS. Jest ona w zasadzie programem na poły edukacyjnym, traktującym o mitach greckich. Dzięki zastosowaniu technologii CD ogląda się ją jak dobry film.

MINDSCAPE



DRAGON LORE

Wśród wielu różnorodnych propozycji stajni **Mindscape** pierwszoplanową rolę gra program TOTAL DISTORTION - wydana w formacie PC CD ROM przygodówka traktująca o losach multimilionera, producenta wideoklipów, który dowiedziawszy się o możliwości przedostania się w inny wymiar, postanawia wykorzystać tę okazję dla zdobycia zupełnie nowych materiałów filmowych. Niestety, mimo tego, że posiadał on wielką fortunę, stać go było tylko na podróż w jedną stronę. Gra zapowiadana jest jako hit wprowadzający zupelnie nowy styl, nawet w kategorii w gier wydawanych w formacie CD. Inną okrzyczaną propozycją firmy jest DRAGON LORE, role-playing games, której największą zaletą ma być możliwość pełnej kontroli nad kątem widzenia grającego. Spośród opracowań klasycznych tematów przedstawiono METAL MARINES i LEGIONS w dziedzinie gier strategicznych i VAL D'ISERE w dziedzinie gier sportowych. Ta ostatnia jest przykładem całkiem świeżego spojrzenia na sporty narciarskie w ujęciu komputerowym, dając nawet możliwość wyboru pomiędzy snowboardem a klasycznymi nartami.

MERIT SOFTWARE



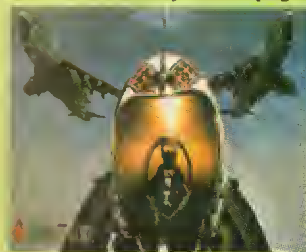
HARVESTER

Merit Software jest kolejną z firm, których oferta jest jedną z najobszerniejszych na rynku. Lista jej planowanych premier zawiera aż osiemnaście tytułów. Najbardziej rozreklamowane z nich to HARVESTER oraz



DR. RADIAKI

THE FORTRESS OF DOCTOR RADIAKI. Pierwsza gra to prawdziwa mieszanka przygodówki, RPG i filmowego horroru (no cóż, technologia CD pozwala na takie cuda). Grafika jest wprost oszalamiająca, a na dodatek zawierająca filmowe wręcz sceny walki i pogo-



FIGHTER WING

ni! Druga z wymienionych nowości to równie ciekawie wykończona przygodówka prowadzona w pierwszoosobowej narracji. Zadniem głównej postaci jest jak najszybsze dotarcie do tytułowej fortecy zamieszkiwanej przez tajemniczego, grożącego całemu światu szantażystę, Dra Radiaki. Forteca broniona jest oczywiście przez gromadę uzbrojonych po zęby japońskich wojowników. Grafika i animacja gry oceniane są jako znacznie przekraczające poziom Dooma. Na odrobinę uwagi zasluguje jeszcze bardzo ciekawa emulacja hokeja pod tytulem

PSYCHOTRON

ALEX DAMPIER ICE HOCKEY. Pomysł spojrzenia na boisko z punktu widzenia kamery ustawionej z boku i plynna animacja dadzą chyba możliwość calkiem niezlej zabawy. Pozostale, mniej ciekawe, programy najpewniej zginą w morzu im podobnych.



NOVA LOGIC



ARMORED FIST



HARD WIRED

Jak nietrudno się domyśleć, oferta tej firmy skoncentrowała się na znanych już, ale jakże wspaniałych produktach. Chodzi tu oczywiście o symulatory COMANCHE, WOLFPACK i ARMOURED FIST. Są to programy już szeroko znane i właściwie warto tylko odnotować, że zaprezentowane zostały ich kolejne wersje CD. Jedyną zapowiadaną nowością była prezentacja projektów graficznych do HARD WIRED, gry opartej na bestsellerowej powieści Waltera Johna Williamsa pod tym samym tytułem. Program nie wyszedł co prawda jeszcze poza stadium prób, ale już teraz można stwierdzić, że dzięki wykorzystaniu doświadczeń z pracy nad poprzednimi produktami i zatrudnieniu sporej grupy fachowców z Hollywood efekt końcowy ma szansę przekroczyć nasze najśmielsze oczekiwania.

OCEAN



KID CHAOS

Lektura listy planów wydawniczych firmy **Ocean** jest zatrważająca. Co prawda lista ta wydaje się nie mieć końca, ale w praktyce naprawdę trudno o coś w miarę interesującego. Spod lawiny banalnych strzelanin,



PGA GOLF

czy zadziwiająco podobnych do siebie gier sportowych daje się jedynie wygrzebać w miarę ciekawa, długo oczekiwana wersja TFX adresowana do posiadaczy CD32. Poza tym, najbardziej reklamowanymi produktami były dwie gry z udzia-



lem gwiazd NBA: JORDAN ADVENTURE i SHAQ FU. Niestety, w warstwie fabularnej nie wnoszą one nic nowego, a wręcz przeciwnie, wydaje się, że pomysł umieszczenia obydwu gwiazdorów w realiach dziwacznie zdegenerowanej Ameryki nie wyszedł im na dobre.

RENEGADE

Oferta **Renegade** jest bardzo zwięzła. Obok pecetowskiej wersji znanego z Amigi hitu THE CHAOS ENGINE, pojawił się w zasadzie tylko jeden nowy tytuł. Jest to FLIGHT OF THE AMAZON WOMAN - dość przeciętna platformówka przygodowa. Jedynie wersja CD, z bardzo zabawnymi efektami dźwiękowymi ma szanse na większe powodzenie.

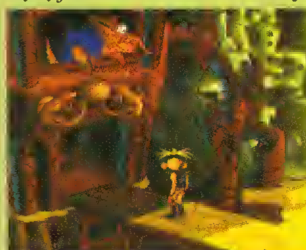
SIERRA

I tym razem **Sierra** zdołała nas zaskoczyć. Jej filmy-gry nie mają na razie chyba sobie równych. Dwa najciekawsze tytuły na peceta to horror PHANTASMAGORIA i dreszczowiec LOST IN TOWN. Poza tym arcyciekawym pomysłem jest wydany w podobny sposób WOODRUFF czyli po prostu intermedialna kreskówka. Zaprezentowane rozwiązania to chyba rzeczywiście przyszłość tej dziedziny rozrywki. Nasuwają one



PHANTASMAGORIA

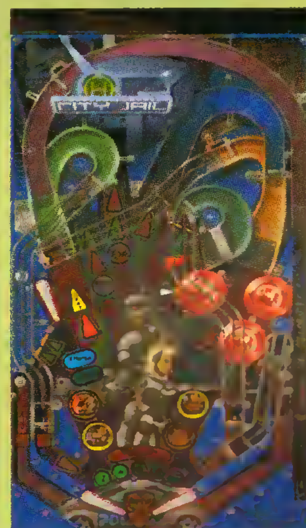
też na myśl wygłoszoną kiedyś przez Umberto Eco opinię, że moment, w którym ludzie nie będą już zdolni odróżnić rzeczy-



WOODRUFF

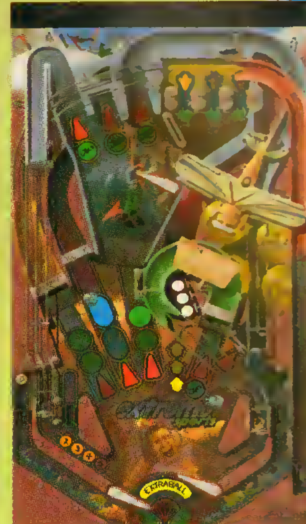
wistości realnej od świata przedstawionego na ekranie telewizora jest bardzo bliski i jeśli nie już nasze dzieci, to na pewno nasze wnuki będą cierpiały na tę dolegliwość. Niemniej jednak poziom techniczny produktów Sierry jest szokujący i trudno je wręcz opisać, trzeba to po prostu zobaczyć.

21st CENTURY ENTERTAINMENT

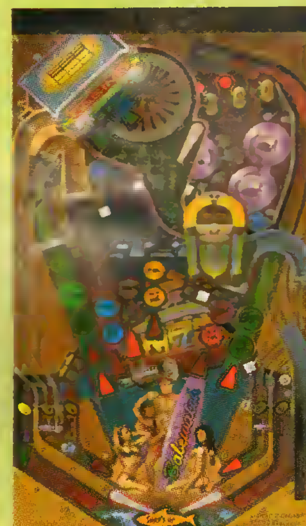


PINBALL ILLUZJON

Podobnie jak Nova Logic, firma **21st Century Entertainment** zamierza nadal odcinać kupony od wielkiego sukcesu, jakim są kolejne wersje PINBALLA i skoncentrowała się na przygotowywaniu ich na coraz to nowe standardy. Tak więc wkrótce obejrzymy wer-



PINBALL ILLUZJON



PINBALL ILLUZJON

sje na CD32, Jaguara, CD ROM itd.

Po tym obszernym spojrzeniu na propozycje wielkich tej branży czas chyba na małe podsumowanie. Generalną tendencją wśród producentów oprogramowania jest koncentrowanie się na nowych możliwościach oferowanych przez najnowsze wynalazki sprzętowe, tj. CD ROM . Niestety, wynika z tego dosyć smutna dla nas konkluzja. Zapewne w niedługim czasie będziemy zmuszeni przezbroić się po prostu na standard CD, a co za tym idzie, zwiększyć nasze nakłady finansowe na zakup oprogramowania. Można tylko się cieszyć, że wrażenia oferowane nam przez ten nowy sprzęt są naprawdę wspaniałe.

Mały Misio



TRIKI

W ostatnich swoich listach często zwracaliście uwagę, że podajemy w TRIKACH zbyt mało kodów. Dzisiaj więc, wedle życzenia, skondensowana dawka kodowa. Zaczynamy.



ALIEN BREED
Team 17

1. *bez kodu*
2. *AAJIHGDDC*
3. *CGGHDGGDG*
4. *HDICICCII*
5. *IDHEHDGCC*
6. *IJIIDIHEC*
7. *CFDFEFEFJ*
8. *JIIJIIIIC*
9. *AAAABAAAA*
10. *CCGDGBBBB*
11. *HHIAAJJIG*
12. *GGDDJJHFD*
13. *JIECBFGFF*
14. *HGGEDDCCB*
15. *HHHGFGDCC*
16. *IHDCHGHFF*
17. *bez kodu*
18. *bez kodu*

FLASHBACK
Delphine Software

Poziom łatwy:
1. *JAGUAR*
2. *COMBEL*
3. *ANTIC*
4. *NOLAN*
5. *ARTHUR*
6. *SHIRYU*
7. *RENDER*

Poziom średni:
1. *BANTHA*
2. *SHIVA*
3. *KASYYK*
4. *SARLAC*
5. *MAENOC*
6. *SULUST*
7. *NEPTUN*

Poziom trudny:
1. *TOHOLD*
2. *PICOLO*
3. *FUGU*
4. *CAPSUL*
5. *ZZZAP*
6. *MANIAC*

Uwaga! Aby obejrzeć sekwencję końcową, wpisz *BELUGA*.

JET STRIKE
Alternative

1. *TDEJQNQL*
2. *JHALMROB*
3. *RZWVUVCP*
4. *VZQRUDOP*
5. *HTETAPOJ*
6. *NFYHOTAR*
7. *RPSREBSX*
8. *TREFCPMJ*
9. *XHYJMVKX*
10. *HHSFMBQX*
11. *HXEXWPWV*

OH NO! **MORE LEMMINGS**
Psygnosis

CRAZY:
2. *NICMHUWODS*
3. *LCALVTFHBJ*
4. *CLITTFLIBQ*
5. *CAHRUFLJBE*
6. *IHRUFLCKBN*
7. *LRUFLCALBK*
8. *RUFLCILMBD*
9. *LRWLICELCE*
10. *WHNCIVNBH*
11. *FLCIHVUOBF*
12. *LCAMTUFPBR*
13. *CAIPTDMBCK*
14. *MHRTILCCCM*
15. *MRVLICADCI*
16. *PVLICILECO*
17. *TDMCAHVFCD*
18. *DMCIITTGCL*
19. *MCAMTTTHCI*
20. *CIMTTDMICR*

WILD:
2. *MIPWLICKCG*
3. *LRWLICELCE*
4. *PUDMCMLMCF*
5. *UDMCAHVNCM*
6. *LICIITWOCK*
7. *MCALVUDECS*
8. *CILVUDMOCL*

WICKED:
2. *FMCIHTUODG*
3. *MCALVUFPDF*
4. *CILVUFMODO*
5. *GAHPTDHBEK*
6. *IHRTDLGCEJ*
7. *LPTLLFADEL*
8. *RVLHGILEEF*

HAVOC:
2. *IHETFLGCFK*
3. *LPTFLGADFH*
4. *RTFLGILEFS*



ALIEN BREED '92
Team 17

XXDFA RTHAA
LAEEA UYTTA PPEAB

BATTLE ISLE (DATA DISC)
Blue Byte

Na dwóch graczy:
1. *CLOCK*
2. *LOSAG*
3. *BOMBS*
4. *COMET*
5. *PEARL*
6. *MIROR*
7. *ROMEL*
8. *MAGMA*

Na jednego gracza:
1. *BLOCK*
2. *WATCH*
3. *LAGUN*
4. *BIRMA*
5. *SERPT*
6. *RAMBO*
7. *YUKON*
8. *POINT*
9. *FROGS*
10. *ITALY*
11. *LINES*
12. *VARUS*
13. *SOUND*
14. *TWEAK*
15. *NIPON*
16. *FLAIR*
17. *ARROW*
18. *KORSO*
19. *NOUTH*
20. *FJORD*
21. *DONOR*
22. *LEYES*
23. *JUMPY*
24. *WERFT*

BATTLE ISLE 93
Blue Byte

Na dwóch graczy:
1. *LUPOS*
2. *SONNE*

TRIKI



3. *SOTEX*
4. *RASEN*
5. *FISCH*
6. *EBTON*
7. *KABEL*
8. *SYTAX*

Na jednego gracza:
1. *LUMIT*
2. *LUNAR*
3. *LUTOF*
4. *SONIX*
5. *SOWYN*
6. *SOSOO*
7. *SONAF*
8. *RACHE*
9. *RAMPE*
10. *RANGG*
11. *FILMO*
12. *FIEST*
13. *FINXT*
14. *EBENE*
15. *EBSYL*
16. *EBONY*
17. *EBTAR*
18. *KARST*
19. *KANTO*
20. *KAROT*
21. *KAISR*
22. *SYBIL*
23. *SFINX*
24. *SYNOM*

BENEFACTOR
Psygnosis

Undewold:
1. *3MQLGPQLGP*
2. *31QQRSPPQH*
3. *3MQL4PSNQR*
4. *3VQQJN33BF*
5. *1JQHJQLC2L*
6. *3NQLMQ5PQ5*
7. *QBHD42JFQG*
8. *Q4HDHR323S*
9. *QMB1GMHGMS*
10. *QMB1NM2DQP*

Tombs of Egypt:
11. *1GQ3W4KCQ3*
12. *3RQQNJMMJF*
13. *3NQQ4V44MF*
14. *3BQQVJLLQ2*
15. *3FQMTJNJQG*
16. *M3KRFNFM13*
17. *2QQHGDPGFC*
18. *MKQPLNV5QS*
19. *MMQ5T5NRQR*

The Treeptop Resque:
20. *2R12BB12BB*
21. *2RQMLJKGFD*
22. *MLQTPSR5QT*
23. *MNCNM4GRQS*
24. *24QHHRR33S*
25. *MMQPKP5T4T*
26. *M33QRMHPQL*
27. *MMQPSP4NQN*
28. *MMQP3QSRKS*
29. *2XQLN44JLM*

Stones and Bones:
30. *MD1MMD2QQH*
31. *MLQPR4P4QN*
32. *6MFKD42JCN*
33. *16QFHNMBDJ*
34. *3MQJKNWPQT*
35. *3MQJMN5NQR*
36. *6JLNG4HJCK*
37. *3RQK2DPJDC*
38. *6NFKLPKPQ5*
39. *1NQCNPTFQS*

Merry Winterland:
40. *3KQNJPPM34*
41. *6QLNMFM4NG*
42. *13QFSN4DQL*
43. *62DJQFDJQF*
44. *1TQCGFRDHG*
45. *6VDJ3G34NL*
46. *3BQ4THNLQ2*
47. *6JFKQLFKQL*
48. *M624DKCMB3*
49. *55LJ3J3GFG*

The Techno Treat:
50. *MMQNKNWTQT*
51. *MMQNMN5RQR*
52. *2LQKGRK21L*
53. *MVMSJL34FH*
54. *MBQRNGT5QJ*
55. *MNMSRTLRQS*
56. *MMQNGN5RKR*
57. *MSQ432TRLH*
58. *M1QSTGNPQD*

To Hell with Minniat:
59. *52FGRG2FQF*
60. *2JQJJ4P33N*

Koniec gry.
Wersja Easy.

CHAOS ENGINE
Renegade

Świat drugi:
GVVCH5DMS7#N

Świat trzeci:
V35076X6S7WH

Świat czwarty:
6UCDXU25S7V2

MEGA-LO-MANIA
Imageworks

2. *BNYABDUNBHV*
3. *COVCPMJVEBL*
4. *WKCCHIEUKNL*
5. *GATAVRXRONT*
6. *WWKOXGPXBDZ*
7. *KUUCTOPLGHV*
8. *PEHAJBPKZAQ*
9. *GYSOJHPNFHN*

LOST VIKINGS
Interplay

2. *STRT*
3. *TLPT*
4. *GRND*
5. *LLMO*
6. *FLOT*
7. *TRSS*
8. *PRHS*
9. *CVRN*
10. *BBLS*
11. *VLCN*
12. *QCKS*
13. *PHRO*
14. *CRIO*
15. *SPKS*

TITUS THE FOX
Titus

2. *2845*
3. *3559*
4. *1015*
5. *1933*
6. *0738*
7. *2665*
8. *5648*
9. *1331*
10. *1802*
11. *0791*
12. *1350*
13. *2290*
14. *5052*
15. *2045*
16. *2578*

Na Boga! Kto to wszystko wymyśla?! I kto to czyta!?

Wasza redakcja



MARKET

Świat Gier Komputerowych

KUPIĘ

Kupię gry na Amigę 600: "Sensible Socer Word Cup", "Premier League 2" w cenie 20 tys. za jeden dysk. **Michał Rokita, ul. Urzędnicza 3/79, 32-590 Libiąż.**

Kupię za sensowną cenę monitor do Amigi 600 lub TV color 14". **Wojciech Mazurkiewicz, ul. Słowackiego 7, 39-220 Pilino, tel. 268.**

Kupię po przystępnej cenie używaną drukarkę do A500, niekoniecznie z gwarancją, czarno - białą lub kolorową. **Grzegorz Dymecki, ul. Grottgera 29, 66-400 Gorzów Wielkopolski, tel. 281-20 (od 18 do 20).**

Kupię "Świat Gier" 1/93, 2/93, "Computer Studio" 2/93 (10). Sprzedam luźne numery "Bajtka" (10-15 tys. za numer). **Jarosław Gryzło, ul. Kołłątaja 19, 33-300 Nowy Sącz.**

Kupię tanio Amigę 500 w dobrym stanie z rozszerzeniem pamięci do 1 MB RAM. **Paweł Gul, ul. M. C. Skłodowskiej 64/57, 85-733 Bydgoszcz, tel. 42-40-58.**

Wszelkie numery "Amigowca" i "Świata Gier" po rozsądnej cenie, w komplecie lub osobno, kupię. **Damian Dominiuk, ul. Korczaka 12/32, 16-400 Suwałki, tel. 66-47-78 (po godz. 20).**

Kupię grę "Warlords II" w wersji na PC. Cena do uzgodnienia. **Mateusz Śliwak, ul. Sobieskiego 21/27, 86-300 Grudziądz, tel. 314-84.**

Kupię gry na Amigę 500: "Traps'N'Treasures", "Fire and Ice", "Micky Boom2", "Furries", "Crystal Kingdom Dizzy". **Makuch Tomasz, ul. Królewiecka 24a/7, 11-700 Mrągowo.**

SPRZEDAM

Sprzedam oryginalną grę "Harpoon" za 300 tys. zł (Amiga 500). **Krzysztof Wrzesień, ul. Plebiscytowa 18, 87-100 Toruń.**

Poszukuję programów na Amigę typu: Basic, Turbo Basic, Pascal, AMOS oraz literaturę. W zamian nowości (piszcie). **Artur Kawa, ul. Kościuszki 68/70 m 3, 42-300 Myszków.**

Sprzedam Commodore C64 II, bardzo mało używany. Cena: 1.7 mln zł. **Jacek Spieszalski, ul. Mgielna 12/1, 60-369 Poznań, tel. 687-116.**

Sprzedam Amigę 500, 1 MB, mouse pad, joystick, pokrywa, 40 dyskietek. Stan bardzo dobry. Cena: 5.5 mln zł. **Dariusz Salak, ul. Jana Pawła II 13/6, 49-300 Brzeg, tel. 47-25.**

Sprzedam oryginalne programy na Atari XL/XE - tylko dyski. Pilne. **Piotr Sawa, ul. Smyczkowa 4/158, 20-844 Lublin, tel. 71-24-71.**

Sprzedam Atari 65XE+magne-tofon XC12 Turbo, 11 - normal i 8 oryginałów. Cena 1.1 mln zł. **Łukasz Szałygo, ul. Ratája 6/95, 85-791 Bydgoszcz, tel. 43-14-26.**

Sprzedam dysk z opisami użyt-ków oraz z nieśmiertelnością do gier. Cena 50 tys. Dot. Amigi. **Marian Przeździak, ul. Podlaska 4/11, 08-110 Siedlce, tel. 435-114.**

"Tips&Tricks" program zawie-ra 260 podpowiedzi do gier na Ami-gę. Cena: 80 tys. - płatne przeka-zem pocztowym. **Adam Stefański, ul. Pogodna 6, 62-200 Gniezno.**

Sprzedam Atari 1040 STF (1 MB RAM, mysz), monitor kolorowy Schneider, 70 dysków. Cena: 7.5 mln zł (do uzgodnienia). **Wojciech Gajewski, ul. Kcyńska 3/164, 81-005 Gdynia.**

Pilne! Razem lub osobno! Sprzedam komputer A1200 z HDD 80 MB (Maxtor), 2joysticki (13.7 mln zł), monitor kolorowy Commodore 1084S (3.5 mln zł. FDD 5.25" (TOMS)+50 dyskietek (1.2 mln zł), FDD 3.5" (850 tys. zł) oraz 270 dyskietek (3.2 mln zł). Razem: 20 mln. **Dawid Wilk, ul. Olchowa 46, 44-100 Gliwice (woj. katowickie), tel. 132-05-74.**

Sprzedam Amigę 1200 (8.4 mln zł), HDD 270 MB (5.8 mln zł). Gwarancja do 20.04.95 r. Drukarka Seikosha SL- 92 (6 mln zł). **Mariusz Frąckiewicz, ul. Ściegiennego 9/15 m. 54, 08-110 Siedlce, tel. 45-16-49(8) w. 168 (tel. w W-wie).**

Sprzedam Amigę 500 z 2.5 MB pamięci i dodatkową stacją dysków w cenie 7 mln zł. **Paweł Dygowski, ul. Klema 4/50, 85-791 Bydgoszcz, tel. 43-58-15.**

Okazja! Sprzedam bardzo tanio używany komplet: A500, 1 MB RAM, FDD 5.25", mysz, joystick, 150 dysków. Cena: 3.5 mln zł. **Wojciech Gołąb, ul. Szekspira 2/16, 01-913 Warszawa, tel. 663-58-64.**

Sprzedam czasopisma komputerowe: po 8 tys. "Bajtek" 1/92, 3,6,10, 11/93,1,2, 3,5/94, "Commodore&Amiga" 11/93, 1,2,3, 4,6/94, "Gry Komputerowe"5(6)/94, po 10 tys. "Top Secret" 21,22,23,24,26, "Chip" 4/93, po 15 tys. "Enter" 2,4,5,6/94, "Gambler" 1,2,5,6/94, po 18 tys. "ŚGK"3-4,5-6,9-10,11-12/93, 1,2,3,5/94, "Amigowiec" 5-6, 7-8/93, 1,2,3/94, "Amiga" 2,3/92,2,10,11/93, 2,4,6/94. Za zaliczeniem pocztowym. **Adam Boniewicz, ul. K. K. Baczyńskiego 19/1, 85-822 Bydgoszcz.**

Sprzedam C64 z monitorem C1802 color, cartridge, magnetofonem, polską instrukcją i z ponad 600 grami za 4.5 mln zł. **Zbigniew Brzeziński, ul. Węgierska 5/18, 64-100 Leszno, tel. 20-07-33.**

Sprzedam Amigę 500, 1 MB RAM z zegarem, oprogramowanie, literatura. Cena do 5 mln zł. Bartosz Mediger, Os. Piastowskie 11/7, 64-000 Kościan, tel.(065) 122-597.

Sprzedam A600 + gry + literaturę + joystick + pokrywę. Cena: 6 mln zł. **Michał Biernacki, ul. Zielińskiego 80/3, 53-534 Wrocław, tel. 61-17-76 (wieczorem).**

Sprzedam Amigę 500, 1MB RAM, klawiatura angielska, [illegible] mouse pad, dyskietki, pokrywa na [illegible] za 4 mln zł. **Łukasz Kubicki, ul. Na Skarpie 18, 89-410 Więcbork, tel. 897-558.**

Sprzedam C64, magnetofon turbo, cartridge, joystick, 20 kaset (ok. [illegible] gier). Cena 1.5 mln (do uzgodnienia). **Michał Włoczek, ul. Jagiellońska 16/10, Katowice.**

Sprzedam Atari 130 XE, magnetofon turbo, gry, stan idealny. Cena: 1.2 mln zł (do uzgodnienia). **Michał Włoczek, ul. Jagiellońska 16/10, Katowice.**

Sprzedam gry: "Adax", "Riot", "The Jet Actions", "Sped Ace", "Hans Klos", "Misja Fred", "Miecze Jałdgira" oraz Atari XE, stację dysków 1050 za ok. 3 mln zł. **Tomek Wilke, ul. Rypińska 9, 82-550 Prabuty.**

Sprzedam C64 z magnetofonem, joystickiem, cartridgem, programami (13 kaset), literaturą. Cena ok. 2 mln zł. **Marcin Tusiński, ul. Jeziorna 6, 77-100 Bytów, tel. 47-25.**

Sprzedam C64, 2 joysticki, stacja dysków 1541 II, 70 kaset, 60 dysków. Cena: 4.2 mln zł. **Sławomir Maj, Os. Zwycięstwa 10/30, 61-646 Poznań, tel. 207-617.**

Sprzedam nowe dyskietki 3.5" MF2DD 1 MB Formatted produkcji kanadyjskiej. Cena: 13 tys. szt.+koszty przes. **Rafał Krysiak, ul. Śródmiejska 13/3, 62-800 Kalisz, tel. (0-62) 765-25.**

Sprzedam Amigę 1200, 2 joysticki, dyskietki, gry, programy użytkowe, czasopisma ("Amiga", "Amigowiec"). Cena 9.3 mln zł. **Darek Kosiński, ul. Łochowskiego 7/83, 85-791 Bydgoszcz, tel. 44-55-29 (Fordon).**

Sprzedam Amigę 500 z 1 MB RAM, modulator, mysz, pokrywa, 10 dysków. Cena ok. 5.4 mln zł. Stan idealny. **Artur Jaśniak, ul. Piłsudskiego 14/11, 24-100 Puławy.**

Sprzedam Amigę 500, 1 MB RAM z zegarem, monitor kolorowy 14" Philips, mysz, pokrywa, wiele popularnych gier za ok. 9.5 mln zł. **Piotr Kujawski, ul. Warneńska 4a/25, 80-288 Gdańsk, tel. 48-55-89 (po 16).**

Sprzedam oryginalne gry wydane przez IPS: "Steel Empire" i "Populus II" po 190 tys. oraz "Atlantydę" za 90 tys. zł. **Piotr Kujawski, ul. Warneńska 4a/25, 80-288 Gdańsk, tel. 48-55-89 (po 16).**

Sprzedam "Gamblera" 1-6/94 (15 tys.), "ŚGK" 5-12/93 i 1-6/94 (19 tys.), "Magazyn Amiga" 1-3/92, 1-12/93 (15 tys.). W całości taniej. **Piotr Kujawski, ul. Warneńska 4a/25, 80-288 Gdańsk, tel. 48-55-89 (po 16).**

Sprzedam Amigę 600, pokrywa, literatura (stan bardzo dobry). Cena: 4.5 mln zł. **Daniel Sier, ul. Kaczeńców 8, 44-240 Żory-Rój.**

Sprzedam wzmacniacz WS-4421, Tuner AS09461 (komplet 2.2 mln zł), drukarkę Star LC-20 (4 mln zł, nieużywana, stan idealny). **Wajs Sebastian, ul. Kościuszki 5b/7, 48-300 Nysa, tel. 24-35 do 38 wew. 455.**

Sprzedam A500 (na gwarancji) z 1 MB RAM, joystickiem, mouse, modulatorem, 50 dyskietkami, samplerem. Cena: 5 mln zł. **Mariusz Bobowski, ul. Oriona 17/6, 67-200 Głogów, tel. 34-59-98.**

Sprzedam gry i programy na Amigę. Katalog gratis. **Zimowski Jakub, Ropica Polska 226, 38-300 Gorlice, tel. 525-781.**

Sprzedam komplet "Świata Gier Komputerowych" od 1/93 do 5/94 ok. 250 tys. zł. **Łukasz Sohkowiak, ul. Buczka 18/4, 64-920 Piła, tel. 067 12-75-88.**

Pilnie sprzedam C64 + 2 joysticki + 12 kaset + Black Box + cartridge T2+ literaturę. Cena: 2 mln zł. **Mateusz Nazim, ul. Grunwaldzka 27a/13, 42-700 Lubliniec, tel. 6-40-96.**

Sprzedam A600 (gwarancja), bogaty osprzęt, literaturę i oprogramowanie. Cena ok. 7 mln zł. **Marcin Witkowski, ul. Dąbrowskiego 7/19, 62-300 Września, tel. (066) 360-093.**

Sprzedam Amigę 600 na gwarancji, 2 joysticki, 27 dyskietek za [illegible] 5.5 mln zł. **Marcin Pająk, ul. Osiedlowa 2b/13, 42-115 Pajęczno, tel. (034) 11-15-53.**

Sprzedam Amigę 1200 [illegible] pokrywa, pudełko na dyski, 50 dy[illegible] stereo za cenę 10.5 mln zł. **Dawid Serafinowski, ul. Estkowskiego 14/9, 64-100 Leszno.**

Sprzedam C64, stacja [illegible] 1541 II, magnetofon, joy[illegible] ki, 4 cartridge, [illegible] gier. Cena 3.5 mln zł. **Wojtek Likos, ul. Nałkowskiej 4b/68, 43-100 Tychy.**

[illegible] wymienię oryginały na Amigę "Frank..." "Roster", "Canon Fodder", "Atlantyda", "VaBank" oraz ok. 150 innych po-zycji i nowości '94. **Piotr Gajewski, ul. Kołobrzeska 33c/5, 80-391 Gdańsk, tel. (0-58) 53-91-05 (po 15).**

Sprzedam pilnie Nintendo typ MT-777 DX + dwa cartridge ("168 IN 1" + "Heros Soccer" + 2 x joystick i kable. Stan bardzo dobry. Cena: 1 mln zł. **Paweł Bełc, ul. Konwaliowa 30, 96-100 Skierniewice.**

Sprzedam oryginalne gry na A500 z 1 MB: "Civilization" (450 tys.), "Harpoon" (200 tys.). stan idealny. **Dawid Filipczak, ul. Krapkowicka 95, 47-320 Gogolin.**

Sprzedam "Top Secret" w stanie idealnym, komplet 1-27 lub osobno. Komplet 300 tys. zł, nr osobno do uzgodnienia. **Grzegorz Wielgos, Tkaczy Śl. 17/8, 58-400 Kamienna Góra, tel. 57-53.**

Sprzedam oryginalną grę "Powermonger" (IPS) w cenie 220 tys. zł (do uzgodnienia). **Tomasz Krzywania, Starokrzepice 241a, 42-161 Starokrzepice.**

Sprzedam Amigę 500 (1 MB RAM, osłona, mysz) z 1992 r. W bardzo dobrym stanie. Cena: 4.5 mln zł. **Paweł Piątek, Siedmiogóra 14, 64-700 Czarnków, tel. 28-79.**

Sprzedam Amigę 500 (1 MB), mysz, joystick, literatura, dyski (cena: 4.8 mln) oraz monitor 1084S za ok. 4.85 mln + pokrowce na komputer i monitor. Sprzedam razem (9.5 mln) lub osobno. **Andrzej Biernacki, ul. Łąkowa 3, 87-510 Skrwilno, tel. 100.**

Sprzedam A500 (prod. niemieckiej, stan b. dobry) 1 MB + zegar, Kick 1.3/2.04, modulator, joystick, literatura. Cena ok. 7 mln. **Borys Stawiarz, ul. Kaliska 19a/47, 41-200 Sosnowiec, tel. 03 193-54-14.**

Sprzedam czasopisma: "Gambler" 6/94 i 7/94 za 17 tys., "ŚGK" 5-6/93 i 2/94 za 20 tys., "Computer Studio" 3/94 za 10 tys. **Krzysztof Ludminiak, Konopki 2a, 05-091 Ząbki.**

Sprzedam C64, stan idealny, dwa joysticki, pokrywa, Black Box v.8, 900 gier (kasety). Cena: 2.6 mln zł. **Michał Deruccki, Franciszków 111a, 96-316 Wiskitki.**

Sprzedam "Secret Service" nr 1-6, 8,9, "C&A" nr 1-10/92, 1/93, "Bajtek"3/88, 1-2/90, 1/91, 4-11/91, 4,8/92, 10/93, "ŚGK" nr 1/93, 3/93, 3/94, "64 Plus 4" 5-8/91, 2,3/92, "PC Kurier" 18,24/93, "Amiga" nr 1-4/92, "Top Secret" nr 3-8, 10, "Amigowiec" 7/92, "Computer Studio" 1/94. **Michał Dargacz, ul. Rejtana 15/40, 84-200 Wejherowo, tel. 72-02-34.**

Sprzedam Amigę 500 z rozszerzeniem pamięci 1 MB + modulator, joysticki, przedłużacz do joysticka, pokrywa na klawiaturę, podkładka pod mysz, 100 dysków, pudełko na dyski, 2 oryginalne gry: "Space Hulk" i "Black Crypt" z polską instrukcją. Uwaga: komputer na gwarancji. Cena komputera: 6.5 mln zł. **Maciej Kaczmarek, ul. Szczuczyńska 48a, 64-500 Szamotuły, tel. 217-13.**

Sprzedam C64, stację dysków, magnetofon, 70 dysków, 30 kaset, joystick, pokrywa, Final 3, Black Box v.4.Cena: 4 mln zł. **Darek Gawkowski, ul. M.Konopnickiej 8, 05-220 Zielonka, tel. 781-80-21.**

Sprzedam Amigę 500, rozszerzenie do 1 MB z zegarem, 60 dyskietek, joystick, literaturę, oryginalną grę "Harpoon". Cena: 5.1 mln zł. **Sławomir Szeliga, ul. Dąbrowskiego 58/14, 35-036 Rzeszów.**

Sprzedam 29 numerów "Amiga Action" od nr 21 - czerwiec 91 r. do nr 49 - październik 93 r. Cena za całość: 1 mln zł. **Janusz Najdzinn, ul. Orłowicza 8/88, 10-684 Olsztyn, tel. 42-95-88.**

Sprzedam IBM PC 386 SX 33 MHz, HDD 120 MB, FDD 1.2 MB, monitor SVGA mono, 2 MB RAM, AmiBIOS, mysz, oprogramowanie. Cena: 15 mln zł. **Piotr Gibała, Nokrzyska 71, 32-800 Brzesko (woj. tarnowskie).**

Sprzedam Atari 1040 STFM (1 MB, modulator, Boot Selector, mysz, stacja 3.5"), dodatkowa stacja dysków 5.25", 500 dyskietek (wychodzi 3 tys. za sztukę), 5 pudełek na dyski. Cena: 7.5 mln zł. **Krzysztof Kubeczko, ul. Knnihatantów 3b/30, 80-464 Gdańsk, tel. (058) 57-49-36.**

RÓŻNE

Poszukuję programów na Amigę typu: Basic, Turbo Basic, Pascal, AMOS oraz literaturę. W zamian nowości (piszcie). **Artur Kawa, ul. Kościuszki 68/70 m 3, 42-300 Myszków.**

Wymienię oprogramowanie na Amigę (500 i 1200). **Krzysztof Kubik, Al. Piastów 4/158, 64-920 Piła, tel. 12-81-18.**

Wymiana darmowa gier i programów użytkowych na A600. Katalog przesłać na adres: **Nowak Artur, Os. Paderewskiego 4/3/2, 43-274 Brzeszcze.**

Zamienię oryginalną grę (IBM) "Dungeon Master" na "The Adventures of Robin Hood" opisaną w 6/94 "ŚGK". Mogę również kupić. **Przemysław Kapuściński, ul. Rogowska 92/1, 54-440 Wrocław.**

Zamienię drukarkę Commodore MPS 1230 (gwarancja) na HD min. 40 MB i kontroler HD. Najlepiej w standardzie ACDTV. **Przemysław Pytel, ul. Bema 84/5, 82-300 Elbląg.**

Najnowsze gry i użytki, opisy i fachowa pomoc dla wszystkich pecetowców. 100% odpowiedzi po przesłaniu znaczka. **Jerzy Oleksa, Łebień 52, 84-350 Łebień.**

Wymienię doświadczenia na temat A500. Poszukuję opisu programu "OctaMED v. 1.0b" i gry "Flashback". **Wiora Mirosław, ul. Chabrów 1/16, 41-700 Ruda Śl. 1.**

Wymienię Amigę 1200, 66 dysków, pudełko na dyski, joystick, VBS+3 taśmy video z nagranymi programami, literatura, magnetowid na IBM PC 386 DX 40 MHz lub 33 MHz, możliwość dopłaty. **Jerzy Gackiewicz, ul. Buczka 15/10, 43-100 Tychy (woj. katowickie).**

Poszukuję dokładnego opisu do gry "Flashback" Dariusz Młynarski, ul. Powstańców Wielkopolskich 12, 86-010 Koronowo, tel. 822-984.

Poszukuję gier: "War Lords". "War Lords II". **Paweł Robal, ul. Sobieskiego 40/4, 42-700 Lubliniec.**

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

MARKET

Wystarczy wypełnić DRUKOWANYMI literami zamieszczony obok blankiet. Ogłoszenia mogą zamieszczać tylko osoby prywatne. Ważny jest tylko oryginalny, wycięty z czasopisma blankiet (NIE jego kserokopia!). Ogłoszenia dotyczące sprzedaży muszą zawierać cenę.

Uwaga! Prosimy zaznaczyć czasopismo w którym ma się ukazać ogłoszenie:

- ☐ AMIGOWIEC
- ☐ Świat Gier Komputerowych

BŁYSKAWICZNE DARMOWE OGŁOSZENIA sprzedam, kupię, wymienię

ZAPRASZAMY

imię nazwisko

miejsce zamieszkania

kod miejscowy

telefon, fax

UWAGI



UWAGA: OGŁOSZENIA NALEŻY PRZESYŁAĆ NA KARTACH POCZTOWYCH

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Odcinek dla posiadacza rachunku

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Pokwitowanie dla wpłacającego

SKLEP ŚGK

Aby w SKLEPIE ŚGK zamówić wybraną pozycję, należy:

1. Prawidłowo wypełnić rubryki dotyczące zamawianych pozycji.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na konto P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

Termin realizacji zamówienia do czterech tygodni od daty otrzymania wpłaty.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 45-51-18, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-017 Bydgoszcz

PROPONUJEMY PÓŁROCZNĄ PRENUMERATĘ NASZYCH CZASOPISM: AMIGOWCA, ŚGK ORAZ DYSKIETEK PUBLIC DOMAIN, ROZPOCZYNAJĄCĄ SIĘ OD DOWOLNIE WYBRANEGO NUMERU. MOŻNA RÓWNIEŻ ZAMÓWIĆ ARCHIWALNE EGZEMPLARZE AMIGOWCA, ŚGK A TAKŻE DYSKÓW P.D. OFEREUJEMY NASTĘPUJĄCE NUMERY ARCHIWALNE:

AMIGOWIEC:	9-10/93; 1, 2, 3, 4, 5, 6-7, 9, 10/94
ŚGK:	11-12/93, 2, 3, 4, 5, 6, 7-8, 9, 10/94
DYSKI PD:	1/92 do 12/92; A, B, C 1, 2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10/93 1, 2, 3, 4, 5, 6-7, 8, 9, 10/94

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 45-51-18, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-017 Bydgoszcz

I Aby zap[illegible] AMIGOWCA, ŚGK lub dyski Public [illegible]
1. Wybrać [illegible] raty i zaznaczyć, od którego numeru [illegible] począć
2. Poda[illegible] adres na wszystkich odcinkach [illegible]
3. [illegible] kwotę na nasze konto, tj.:
- [illegible] wydań AMIGOWCA / ŚGK lub
- [illegible] wydań AMIGOWCA / ŚGK [illegible] wybranego numeru.
- [illegible] Public Domain od dowolnie [illegible]

II Aby otrzymać [illegible] numery archiwalne.
1. AMIGOWCA, ŚGK lub zamówić dyskietki PD wystarczy wpłacić na nasze konto:
- 23 000 za 1 numer AMIGOWCA
- 23 000 za 1 numer ŚGK
- 48 000 za każdą dyskietkę PD
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Zaznaczyć na trzech odcinkach blankietu, które numery zamawiamy.

III Blankiet jest ważny do 15 grudnia 1994 roku.

Odcinek dla BANKU

Zamawiam prenumeratę ŚGK od numeru:

Zamawiam prenumeratę AMIGOWCA od numeru:

Zamawiam prenumeratę Dysków P.D. od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	Nr	EGZ	CENA

SUMA:

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zamawiam prenumeratę ŚGK od numeru:

Zamawiam prenumeratę AMIGOWCA od numeru:

Zamawiam prenumeratę Dysków P.D. od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	Nr	EGZ	CENA

SUMA:

Pokwitowanie dla wpłacającego

Zamawiam prenumeratę ŚGK od numeru:

Zamawiam prenumeratę AMIGOWCA od numeru:

Zamawiam prenumeratę Dysków P.D. od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	Nr	EGZ	CENA

SUMA:

SEPTIMA COMPUTER

Instalujemy kompletne systemy

DTP i Video

Oficjalny reseller Commodore™

ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz
tel. 45-50-16, fax 22-64-03
(9^{00}-16^{00}) poniedziałek - piątek



Oferujemy jeden z najlepszych programów do składu komputerowego. Wersja ta została napisana praktycznie od nowa, bazując jednak na wieloletnim doświadczeniu firmy. Przeanalizowano wszystkie istniejące programy do składu z różnych platform systemowych, takich jak: MS DOS/Windows, Macintosh, Amiga i UNIX. Dało to podstawę do stworzenia programu, o którym marzył każdy użytkownik. Program usprawniono we wszelkich możliwych zakresach. Komunikacja z użytkownikiem została zorganizowana tak aby maksymalnie ułatwić pracę. Wprowadzono tzw. Tool Bar, czyli pasek z najczęściej używanymi operacjami. Dodano nieograniczoną liczbę anulowania wykonanych poleceń. Umożliwiono również wczytanie dokumentów utworzonych w programie ProPage. Uproszczono korzystanie z różnego rodzaju czcionek z możliwością ich przeglądania przed wczytaniem, a także procentowym ustaleniem rozciągnięcia i spłaszczenia. Dodano automatyczne indeksy, przypisy i tworzenie tabel, przerobiono sterowniki umożliwiające wczytywanie niezwykłej wręcz liczby formatów tekstów, grafik, czy nawet całych dokumentów, wielobarwna prezentacja grafik, kotwiczenie obiektów w tekście, definiowanie stylów dla pojedynczych stron. Proste w definiowaniu pozycje tabulatorów, możliwość tworzenia ramek z grafiką o dowolnym kształcie, wiele sposobów wypełniania stworzonych, jak i zaimportowanych obiektów. Pełna zgodność z ARexxem.

Program powinien być dostępny w wersji angielskiej od końca września roku 1994. Wersja polska będzie parę miesięcy później z polskimi komunikatami jak i pomocą, oraz obszerną instrukcją. Naturalnie dostępne będą również polskie słowniki: ortograficzny, przeniesień i 64 polskie czcionki.

Page Stream 3.0

9 mln



Oferujemy profesjonalny edytor czcionek wektorowych z możliwością tworzenia i edycji czcionek w formatach PostScript Type 1, Compugraphic Intellifont i Soft-Logik DMF. Zawiera opcję śledzenia obrysów, tworzenia przeglądówek i wskazówek (Hinting) oraz edycję tabel kerningu. Program dostępny jest w polskiej wersji językowej.

typeSMITH 2.0

4 mln

AMIGA 4000



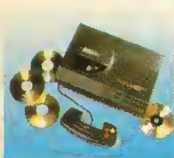
Komputer High-End w rodzinie Amig o party na procesorze 68030 lub 68040 (20 MIPS). Możliwość swobodnego stosowania rozszerzeń sprzętowych dzięki slotom ZORRO III. Dostarczany w dowolnej konfiguracji wg. życzenia Klienta. **na tel.**

AMIGA 1200



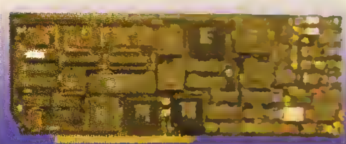
W pełni 32-bitowy komputer domowy. Pamięć 2 MB RAM (Rozszerzalna do 10 MB), 262000 kolorów, wyjście RGB i TV. Niezastąpiony w domowej obróbce video. **na tel.**

AMIGA CD 32



Pierwsza 32-bitowa konsola do gier video z wbudowanym napędem CD-ROM. Możliwość wykorzystania jako odtwarzacz audio CD i video (MPEG). **na tel.**

Video System



Personal Animation Recorder
Profesjonalna karta video do odtwarzania (nagrywanie z osobno dostępnym digitizerem) w czasie rzeczywistym 24-bitowych animacji. Czyni zbędnym magnetowid do zgrywania poklatkowego. Wyjścia Betacam, SVHS i CVBS, oraz wejście genlocka. **od 76 mln**

Sunrize AD 516
Profesjonalna karta audio do Amigi 2000/3000/4000. Pozwala na nagrywanie dźwięku na 8 kanałach jednocześnie z rozdzielczością 16 bitów przy częstotliwości próbkowania do 48 kHz. Wejście SMPTE. Dołączone profesjonalne oprogramowanie. **od 39 mln**

Opal Vision
24 bitowa karta telewizyjna. Przy pełnym wyposażeniu umożliwia miksowanie obrazów i dźwięków z wielu źródeł z wykorzystaniem efektów specjalnych. **na tel.**

Akcesoria DTP

PICCOLO
24-bitowa karta graficzna ZORRO II/III wyposażona w 1/2 MB RAM. Rozdzielczość do 1600 x 1200 w 8 bitach. Zgodna ze standardem EGS. Opcjonalny moduł video uaktywniający wyjścia SVHS i CVBS. **od 12 mln**

Fastlane Z3
Kontroler FAST SCSI ZORRO III + karta rozszerzenia pamięci 0-256 MB. Szybkość komunikacji ze złączem<=20 MB/s
Szybkość pracy z dyskiem <=10 MB/s (synchronicznie) lub <=7 MB/s (asynchro.) **od 10,2 mln**

Skanery Serii EPSON GT 6500/8000
Bardzo dobre stacjonarne skanery kolorowe formatu A4. Skanują w jednym przebiegu zapewniając dużą ostrość i wspaniałą jakość kolorów. Maksymalna rozdzielczość 800 dpi. Opcjonalna możliwość dołączenia przystawki do slajdów i automatycznego podajnika materiałów do skanowania - idealne dla potrzeb OCR. Wbudowane korekcje gamma, ostrości i regulowany poziom jasności. **od 25 mln**

Oprogramowanie do skanowania PicoScan
Pozwala na podłączenie i korzystanie z dowolnych skanerów przez złącze SCSI i Centronics. Działa w 24 bitowym systemie EGS. Można podłączyć pod menu programu PicoPainter. **od 5,9 mln**

wszystko dla AMIGI 1200

Blizzard 1220/4 - Turbo Memory Board
Rozszerzenie 4/8 MB FAST RAM wyposażone we własny procesor MC 68020/28MHz i podstawkę pod koprocesor MC 68881/68882 PLCC. 280% przyrostu szybkości względem A1200 z 2 MB CHIP RAM. **od 7,54 mln**

AT-ONCE CLASSIC
Sprzętowy emulator komputera IBM PC/AT do Amigi 500. Działa z dowolnymi dyskami twardymi zakładając na nich partycje MS-DOS. Funkcjonuje w wielozadaniowości. **1 mln**

MTec A1204
Rozszerzenie pamięci 4 MB wyposażone w koprocesor MC 68881/14 MHz i zegar czasu rzeczywistego. 80% przyrostu szybkości względem A1200 z 2 MB CHIP RAM. **od 5,6 mln**

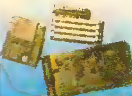
MTec A1230/28 RTC
Karta turbo - MC 68030/28MHz z MMU, 0/1/2/4/8 MB RAM (moduł 72-pin), koprocesor (PGA lub PLCC) i zegar czasu rzecz. Opcjonalnie dołączany kontroler SCSI. **od 10,5 mln**

Ariadne i Liana



Karta sieciowa Ethernet ZORRO II wyposażona w 32K-bufor, 10-Base-2 i 10-Base-T, 2 dodatkowe złącza Centronics i podstawka pod BOOT-ROM; oraz sieć niskobudżetowa funkcjonująca na zasadzie transmisji poprzez złącze równoległe. Współpracuje z Ariadne. Pakiety zawierają oprogramowanie sieciowe Envoy i sterownik do Parneta. **od 3 mln**

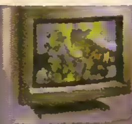
Cyberstorm



Karta procesorowa do Amigi 3000/4000 dostępna w wersjach z MC 68040/40 MHz i 68060. Wyposażona dodatkowo w rozszerzenie RAM 0 -128 MB i złącze lokalne do modułu SCSI + Ethernet. **od 29 mln**

OPROGRAMOWANIE	
Digi ton Soud Studio 2	[illegible]
Digi ton Soud Studio 2 + sampler mono	[illegible]
Digi ton Soud Studio 2 + sampler stereo	[illegible]
Digi ton Soud Studio 2 + sampler stereo pro	[illegible]
Super Memo	[illegible]
Firma	[illegible]
AMISłownik	[illegible]
Iltagoras	[illegible]
Atlantyda	[illegible]
Karciarz	[illegible]
Bank Danych II	[illegible]
Kosztorys	[illegible]
Skarabeusz	[illegible]
Ortografia	[illegible]
NEWTEK Light Wave 3.2 PAL	[illegible]
Real 3D v2.47 AMIGA	[illegible]
Real 3D CLASSIC AMIGA	[illegible]
Real 3D WINDOWS	[illegible]
TV - PAINT V 2.0	[illegible]
TV - PAINT V 3.0 (od października)	[illegible]
IMAGE - FX v1.5	[illegible]
IMAGE - FX EGS dla posiadaczy karty GVP	[illegible]
ADPro PAL v 2.5	[illegible]
ADPro CONVERSION PACK	[illegible]
ADPro PRO CONTROL	[illegible]
ADPro EPSON SCANNER DRIVER	[illegible]
ADPro HP SCANJET IIc DRIVER	[illegible]
MORPHPLUS	[illegible]
CINEMORPH	[illegible]
OBI OBJECT INTERFACE	[illegible]
MEDIA POINT v 3.0	[illegible]
SCALA MM 211	[illegible]
SCALA MM 300	[illegible]
CygnusED prof v 3.5	[illegible]
Trueprint 24	[illegible]
[illegible]	
Genlock AX	[illegible]
Genlock AX-YC	5 450 000
Genlock AX-2U	600 000
Generator Efektów GE-110	400 000
Matryca EP 200 RGB-YUV	[illegible]
Digi Lab 2.0	[illegible]
Video Korektor VZ-201	[illegible]
Tuner telewizyjny	[illegible]
EPSON LQ 100 drukarka	[illegible]

MICROVITEC



14 " monitor dla Amigi 1200/4000. Plamka 0.28, rozdzielczość 1024*768 non-interlace, ramka do 80 Hz, odchylanie poziome 15-50 kHz. Dołączona przelotówka Amiga RGB-VGA. Bardzo dobra jakość obrazu i kolorów. Spełnia normy MPR II.

- 12.500.000

EMPLANT MAC/486 DX 40



Uniwersalny emulator Macintosha i PC 486 DX 40 MHz bazujący na karcie ZORRO II. Funkcjonuje w multitaskingu z aplikacjami amigowymi. Dobra współpraca z kartami graficznymi (np. z Piccolo czy Picasso).

- na telefon

EGS

24 bitowy system EGS dla każdej karty graficznej (Retina, Visiona, Picasso, IV-24, Domino, Merlin) i dla dowolnej Amigi.

od 2.700.000 zł.

KICKSTART i WORKBENCH 3.1

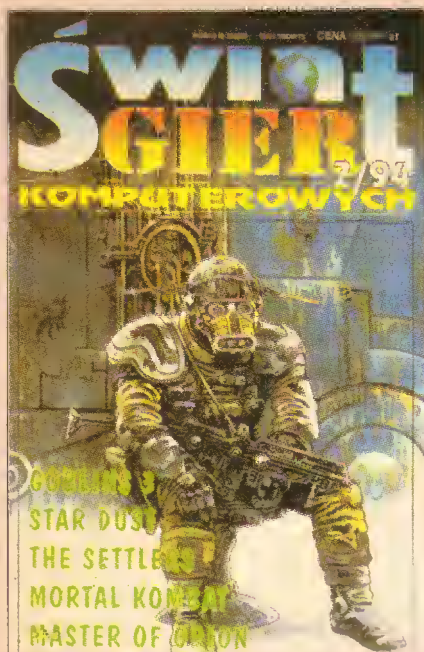
W nowym systemie poprawiono wszystkie błędy, jest szybszy, dodano sterowniki CD-ROM i nowe biblioteki DataType.
dla A4000/3000 - **3.000.000 zł.**
dla A2000/500 - **2.700.000 zł.**

CD-ROM Toshiba XM-3401B

Podwojona prędkość przesyłu danych, złącze SCSI, Multisession, czyta format PhotoCD.

- 9.200.000 zł.

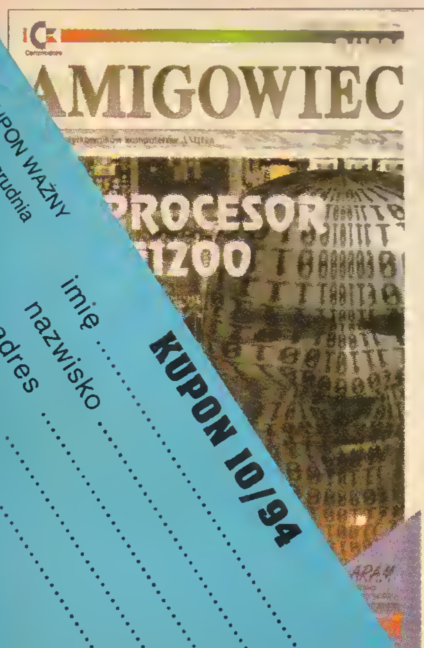
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem. Do realizacji zamówienia wysyłkowo niezbędny jest kontakt telefoniczny. Do przesyłki doliczamy koszt wysyłki i pobrania.
Ze względu na częste i nieprzewidziane zmiany kursu walut ceny mogą ulec zmianie.













KUPON WAŻNY
DO 15 grudnia

KUPON 10/94

imię ....
nazwisko ....
adres ....
....

TEN ZESTAW MOŻE BYĆ TWÓJ

ZA JEDYNE **90 tys. zł**

Swoje zamówienie wyślij na adres:

ALFIN sp. z o.o.

ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz
tel. 45-51-18
fax 22-64-03